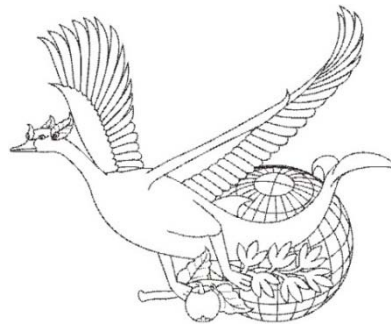


**MITOLOGI DESA BEKONANG DIVISUALKAN  
DALAM RELIEF LOGAM DENGAN PENERAPAN  
FIGUR WAYANG BEBER**

**TUGAS AKHIR KARYA**



Disusun Oleh:

Nama: Kodaryadi

Nim: 12147113

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA**

**2017**

**MITOLOGI DESA BEKONANG DIVISUALKAN  
DALAM RELIEF LOGAM DENGAN PENERAPAN  
FIGUR WAYANG BEBER**

**DISKRIPSI TUGAS AKHIR KARYA**

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna

Mencapai Derajat Sarjana Strata S-1

Progam Studi Kriya Seni

Jurusan Kriya



Disusun Oleh:

Nama: Kodaryadi

Nim: 12147113

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA**

**2017**

## PENGESAHAN

Kekarya yang berjudul:

### MITOLOGI DESA BEKONANG DIVISUALKAN DALAM RELIEF LOGAM DENGAN PENERAPAN FIGUR WAYANG BEBER

Disusun Oleh:

**Kodaryadi**

**Nim: 12147113**

Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji  
Pertanggungjawaban Karya  
Institut Seni Indonesia Surakarta  
pada tanggal 29 Maret 2017  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

Dewan Penguji

Ketua Penguji	: Drs. Karju, M.Pd.	(.....)
Penguji Bidang I	: Sutriyanto, S.Sn., M.A.	(.....)
Penguji Bidang II	: Basuki Teguh Yuwono, S.Sn., M.Sn.	(.....)
Penguji Pembimbing	: Drs. Sumadi, M.Sn.	(.....)
Sekretaris Penguji	: Afrizal, S.Sn., M.A.	(.....)

Surakarta, 19 Juni 2017

Institut Seni Indonesia Surakarta

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Ranang Agung Sugiantoro, S.Pd., M.Sn.

NIP. 197111102003121001

## PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini saya.

Nama : Kodaryadi

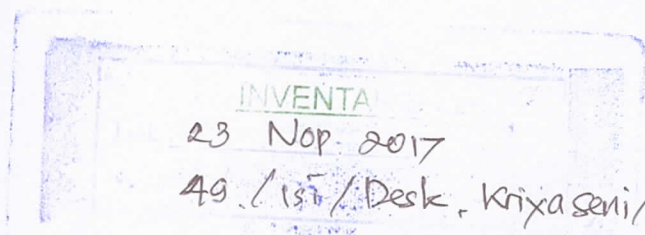
NIM : 12147113

Jurusan : Kriya

Prodi : S1 Kriya Seni

Judul Laporan Kekaryaannya : Mitologi Desa Bekonang Divisualkan Dalam Relief Logam Dengan Penerapan Figur Wayang Beber.

Dengan ini saya selaku pencipta diskripsi ini menyatakan bahwa karya seni dan diskripsi karya ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan karya duplikasi. Saya selaku pencipta bertanggung jawab atas karya ini, dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan saya ini.



Surakarta, 19 Juni 2017



Kodaryadi

NIM. 12147113



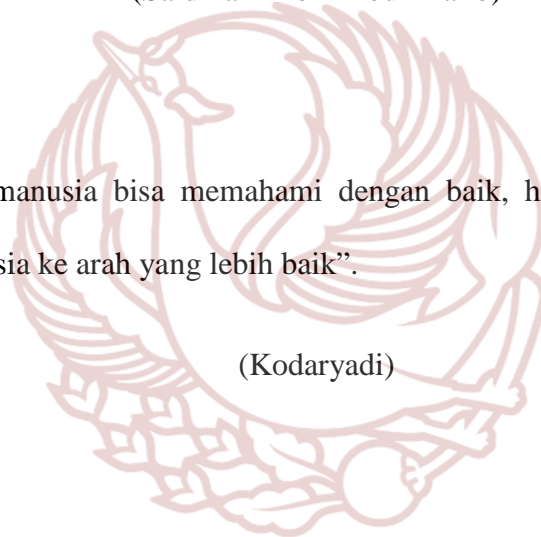
## MOTTO

“Kehormatan manusia adalah pengetahuannya, orang-orang bijak adalah suluh yang menerangi jalan setapak kebenaran. Di dalam pengetahuan terletak kesempatan manusia untuk keabadian. Sementara manusia bisa mati, kebijakan hidup abadi”.

(Saidina Ali bin Abu Thalib)

“Dengan ilmu manusia bisa memahami dengan baik, hidup dengan baik, dan menuntun manusia ke arah yang lebih baik”.

(Kodaryadi)



## ABSTRACT

Mythology the origin of the village of Bekonang still awake until now. The illustration of the book *The History Of Bekonang* used as a reference to the creator in understanding the mythology of the village of Bekonang. The work of the task end in the form of the mythology of the village of Bekonang visualized in the panel metal by the application of the figure of wayang beber, through several stages starting from the stage of exploration, design, embodiment and evaluation. While the metamorphosis is used in the changed illustration of the mythology become figures of wayang beber. The method of approach to the aesthetics of Monroe broasley in Dharsono namely the seriousness, complexity, sustainability. Overall the work does not change the meaning of the mythology of the village of Bekonang in itself but only visualize in the form of characterizations of the figure of wayang beber, to decorate the walls of the building house a wonderful stay.

**Keywords:** Mythology, works, metamorphose, relief metal, and aesthetics .

## INTISARI

Mitologi asal usul desa Bekonang masih terjaga sampai saat ini. Ilustrasi buku *The History Of Bekonang* digunakan sebagai rujukan pencipta dalam memahami mitologi desa Bekonang. Karya tugas akhir yang berupa mitologi desa Bekonang divisualkan dalam relief logam dengan penerapan figur wayang beber, melalui beberapa tahapan mulai dari tahapan eksplorasi, perancangan, perwujudan dan evaluasi. Metamorfosis digunakan dalam merubah ilustrasi mitologi menjadi figur wayang beber. Metode pendekatan estetika Monroe Brosley dalam Dharsono yaitu kesungguhan, kerumitan, kesinambungan. Secara keseluruhan karya tidak mengubah makna dari mitologi desa Bekonang itu sendiri melainkan hanya mevisualkan ke dalam bentuk penokohan figur wayang beber, sebagai penghias dinding bangunan rumah tinggal yang indah.

**Kata kunci:** Mitologi, karya, metamorfosis, relief logam dan estetika.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala anugerah dan karunia-Nya yang telah diberikan, sehingga tugas akhir penciptaan karya dan diskripsinya ini dapat disusun.

Laporan penciptaan karya ini tidak akan selesai tanpa adanya bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu diucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Sri Rochana W, S.Kar., M.Hum, selaku Rektor ISI Surakarta
2. Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn, selaku Dekan FSRD ISI Surakarta
3. Prima Yustana S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Kriya.
4. Rahayu Adi Prabowo S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Prodi Kriya Seni.
5. Drs. Sumadi M.Sn., selaku dosen Pembimbing Tugas Akhir.
6. Drs. Mardjono M.Sn., selaku dosen Pembimbing Akademik.
7. Bapak-ibu dosen Jurusan Kriya yang telah mendidik dengan banyak ilmu yang bermanfaat.
8. Teman-teman komunitas Krisso yang telah memberi kepercayaan atas terpilihnya saya menjadi wakil ketua masa jabatan 2013-2014.
9. Teman-teman Kriya Seni yang telah memberi dukungan atas terpilihnya saya menjadi ketua Hima Kriya Seni masa jabatan 2014-2015.

10. Teman-teman desa Ganggasan, Mojolaban, Sukoharjo yang telah memberi dukungan dan mempercayai saya sebagai ketua pemuda masa jabatan 2016-2018.
11. Darto, Munir, Aries yang telah memberikan saran dan masukan terkait proses pengerjaan karya tugas akhir.
12. Pustakawan dan pustakawati ISI Surakarta yang banyak membantu dalam penulisan literatur.

Serta tidak lupa ucapan terima kasih kepada semua pihak yang membantu dan memberikan masukan, dorongan, dan doa. Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberi pahala kepada semua pihak yang telah membantu.

Penulis menyadari diskripsi tugas akhir ini terdapat beberapa kekurangan, oleh sebab itu masukan berupa kritik serta saran sangat diharapkan guna penyempurnaan diskripsi karya ini. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan masyarakat pada umumnya, khususnya pencinta karya seni kriya.

Surakarta, 19 Juni 2017

**Penulis**



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>B. Ide/Gagasan Penciptaan.....</b>	<b>3</b>
<b>C. Rumusan Penciptaan Karya.....</b>	<b>5</b>
<b>D. Batasan Masalah.....</b>	<b>5</b>
<b>E. Tujuan dan Manfaat Penciptaan.....</b>	<b>8</b>
<b>F. Tinjauan Pustaka Sumber Penciptaan.....</b>	<b>9</b>
<b>G. Metode Penciptaan .....</b>	<b>10</b>
1. Tahap Eksplorasi .....	11
2. Tahap Perancangan.....	11
3. Tahap Perwujudan .....	12

<b>I. Sistematika Penulisan .....</b>	<b>15</b>
<b>BAB II LANDASAN PENCIPTAAN .....</b>	<b>17</b>
A. Landasan Penciptaan.....	17
B. Pengertian Tema .....	18
C. Ruang Lingkup Tema.....	20
D. Tinjauan Visual.....	20
E...Tinjauan Mitologi Desa Bekonang Divisualkan dan Wayang Beber .....	32
F. Tinjauan Relief Logam.....	35
G. Tinjauan Bahan .....	37
H. Originalitas Penciptaan.....	38
<b>BAB III EKSPLORASI DAN PENCIPTAAN KARYA .....</b>	<b>39</b>
<b>A. Eksplorasi Materi Penciptaan .....</b>	<b>39</b>
1. Eksprolasi Pengembaraan Jiwa, Pengamatan, Penggalian Sumber Informasi.....	39
2. Eksplorasi Landasan Teori dan Acuan Visual.....	41
<b>B. Perancangan Penciptaan.....</b>	<b>41</b>
1. Sket Alternatif Relief Wayang Beber Mitos Bekonang .....	42
2. Sket Terpilih Relief Wayang Beber Mitos Desa Bekonang Terpilih .....	53
3. Desain Kerja Relief Logam .....	57
4. Proses Perancangan Desain Gambar Kerja .....	65

<b>C. Perwujudan Karya .....</b>	<b>75</b>
1. Persiapan Bahan .....	75
2. Bahan Bantu .....	76
3. Bahan Finishing .....	77
4. Persiapan Alat .....	77
5. Pengukiran Relief Logam .....	80
a. Pengukiran Relief Logam Ke-1 Berjudul <i>Sesuluh</i> .....	80
b. Pengukiran Relief Logam Ke-2 Berjudul <i>Dedengkot Pasar</i> <i>Ngamuk</i> .....	86
c. Pengukiran Relief Logam Ke-3 Berjudul <i>Mecah Raga</i> .....	86
d. Pengukiran Relief Logam Ke-4 Berjudul <i>Adu-Adu 1</i> .....	86
e. Pengukiran Relief Logam Ke-5 Berjudul <i>Adu-Adu 2</i> .....	86
f. Pengukiran Relief Logam Ke-6 Berjudul <i>Adu Kasekten</i> .....	86
g. Pengukiran Relief Logam Ke-7 Berjudul <i>Kasuranyudo</i> .....	86
h. Pengukiran Relief Logam Ke-8 Berjudul Karya Panel relief <i>Dodolan Pasar</i> .....	86
<b>D. Ulasan Karya .....</b>	<b>87</b>
1. Hasil Penciptaan Karya Relief Mitos Desa Bekonang Berjudul <i>Sesuluh</i> dengan Penerapan Figur Wayang Beber .....	88
2. Hasil Penciptaan Karya Relief Mitos Desa Bekonang Berjudul <i>Dedengkot Peken Ngamuk</i> dengan Penerapan Figur Wayang Beber.....	90

3. Hasil Penciptaan Karya Relief Mitos Desa Bekonang Berjudul <i>Mecah Rogo</i> dengan Penerapan Figur Wayang Beber .....	92
4. Hasil Penciptaan Karya Relief Mitos Desa Bekonang Berjudul <i>Wadul 1</i> dengan Penerapan Figur Wayang Beber .....	94
5. Hasil Penciptaan Karya Relief Mitos Desa Bekonang Berjudul <i>Wadul 2</i> dengan Penerapan Figur Wayang Beber .....	96
6. Hasil Penciptaan Karya Relief Mitos Desa Bekonang Berjudul <i>Adhu Kasekten</i> dengan Penerapan Figur Wayang Beber..	98
7. Hasil Penciptaan Karya Relief Mitos Desa Bekonang Berjudul <i>Kasuranyudh</i> dengan Penerapan Figur Wayang Beber .....	100
8. Hasil Penciptaan Karya Relief Mitos Desa Bekonang Berjudul <i>Peken Bekonang</i> dengan Penerapan Figur Wayang Beber...	102
<b>BAB IV KALKULASI PEMBIAYAAN</b> .....	104
A. Harga bahan baku .....	104
B. Pembiayaan Karya ke-1 .....	104
C. Pembiayaan Karya ke-2 .....	104
D. Pembiayaan Karya ke-3 .....	105
E. Pembiayaan Karya ke-4 .....	105
F. Pembiayaan Karya ke-5 .....	105
G. Pembiayaan Karya ke-6 .....	105
H. Pembiayaan Karya ke-7 .....	106
I. Pembiayaan Karya ke-8 .....	106

J. Rekapitulasi Keseluruhan Karya Tugas Akhir Mitologi Desa Bekonang Yang Divisualkan Dalam Relief Logam. ....	106
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	108
<b>A. Kesimpulan</b> .....	108
<b>B. Saran</b> .....	109
<b>C. Pesan</b> .....	110

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **GLOSARIUM**

## **LAMPIRAN**





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 01:Bagan kerangka pikir penciptaan karya kriya .....	13
Gambar 02:Sedangmengajarkan bertani pada mayarakat .....	21
Gambar 03:Jagoan desa mengacau pasar .....	22
Gambar 04:Kesaktian kiai Konang .....	23
Gambar 05:Jagoan pasar mengadu pada kiai Anggaspati.....	24
Gambar 06:Masyarakat meminta bantuan pada kiaiKonang .....	25
Gambar 07:Kiai Konang menuju pasar.....	26
Gambar 08:Pertarungan kiai Konang dan kiai Anggaspati.....	27
Gambar 09:Pertarungan sehari.....	28
Gambar 10:Kiai Anggaspati kalah pertarungan dan dimandikan di sendang .....	28
Gambar 11:Suasana pasar Bekonang .....	29
Gambar 12:Foto wayang beber dengan judul Adegan 8 .....	30
Gambar 13:Foto wayang beber dengan judul Adegan 10.....	30
Gambar 14:Foto karya relief logam judul “Penguasa Merapi” .....	31
Gambar 15:Foto karya relief logam mitos merapi dengan judul “Gejolak Batin” .....	31
Gambar 16:Wayang beber cerita panji.....	35
Gambar 17: Skema cara merubah ilustrasi gambar buku secara metamorfosis menjadi relief desa Bekonang .....	40
Gambar 18:Desain alternative 1 .....	42

Gambar 19:Desain alternative 2.....	43
Gambar 20:Desain alternative 3.....	43
Gambar 21:Desain alternative 4.....	44
Gambar 22:Desain alternative 5.....	44
Gambar 23:Desain alternative 6.....	45
Gambar 24:Desain alternative 7.....	45
Gambar 25:Desain alternative 8.....	46
Gambar 26:Desain alternative 9.....	46
Gambar 27:Desain alternative 10.....	47
Gambar 28:Desain alternative 11.....	47
Gambar 29:Desain alternative 12.....	48
Gambar 30:Desain alternative 13.....	48
Gambar 31:Desain alternative 14.....	49
Gambar 32:Desain alternative 15.....	49
Gambar 33:Desain alternative 16.....	50
Gambar 34:Desain alternative 17.....	50
Gambar 35:Desain alternative 18.....	51
Gambar 36:Desain alternative 19.....	51
Gambar 37:Desain alternative 20.....	52
Gambar 38:Sket terpilih 1 .....	53
Gambar 39:Sket terpilih 2 .....	53
Gambar 40:Sket terpilih 3 .....	54
Gambar 41:Sket terpilih 4 .....	54

Gambar 42:Sket terpilih 5 .....	55
Gambar 43:Sket terpilih 6 .....	55
Gambar 44:Sket terpilih 7 .....	56
Gambar 45:Sket terpilih 8 .....	56
Gambar 46: Gambar desain karya 1 .....	57
Gambar 47: Gambar desain karya 2 .....	58
Gambar 48:Gambar desain karya 3 .....	59
Gambar 49:Gambar desain karya 4 .....	60
Gambar 50: Gambar desain karya 5 .....	61
Gambar 51:Gambar desain karya 6 .....	62
Gambar 52:Gambar desain karya 7 .....	63
Gambar 53:Gambar desain karya 8 .....	64
Gambar 54: Gambar figura .....	65
Gambar 55: Desain gambar kerja karya “Sesuluh” .....	66
Gambar 56: Desain gambar kerja karya “Dedengkot pasar ngamuk” .....	67
Gambar 57: Desain gambar kerja karya “Mecah raga” .....	68
Gambar 58: Desain gambar kerja karya “Adu-adu 1” .....	69
Gambar 59: Desain gambar kerja karya “Adu-adu 2” .....	70
Gambar 60:Desain gambar kerja karya “Adu kasekten” .....	71
Gambar 61:Desain gambar kerja karya “Kasuranyudo” .....	72
Gambar 62: Desain gambar kerja karya “Dodolan pasar” .....	73
Gambar 63:Desain gambar kerja konstruksi figura .....	74
Gambar 64:Alat-alat pengerjaan .....	79

Gambar 65:Proses penempelan jabung dan desain pada logam.....	81
Gambar 66:Proses penempelan desain pada logam .....	81
Gambar 67:Proses penatahan <i>rancangan</i> .....	82
Gambar 68:Plat ukiran dilepaskan dari jabung .....	82
Gambar 69:Proses penatahan <i>wudulan</i> .....	83
Gambar 70:Proses penatahan <i>endak-endakan</i> .....	84
Gambar 71:Proses finishing <i>sn</i> .....	85
Gambar 72:Proses pemolesan karya .....	85
Gambar 73:Proses pengilapan logam .....	86
Gambar 74:Karya 1 .....	88
Gambar 75:Karya 2 .....	90
Gambar 76:Karya 3 .....	92
Gambar 77:Karya 4 .....	94
Gambar 78:Karya 5 .....	96
Gambar 79:Karya 6 .....	98
Gambar 80:Karya 7 .....	100
Gambar 81:Karya 8 .....	102

## DAFTAR TABEL

Tabel 01:	Tabel pembiayaan pembelian bahan baku .....	104
Tabel 02:	Tabel pembiayaan karya ke-1 .....	104
Tabel 03:	Tabel pembiayaan karya ke-2 .....	104
Tabel 04:	Tabel pembiayaan karya ke-3 .....	104
Tabel 05:	Tabel pembiayaan karya ke-4 .....	105
Tabel 06:	Tabel pembiayaan karya ke-5 .....	105
Tabel 07:	Tabel pembiayaan karya ke-6 .....	105
Tabel 08:	Tabel pembiayaan karya ke-7 .....	106
Tabel 09:	Tabel pembiayaan karya ke-8 .....	106
Tabel 10:	Jumlah pembiayaan keseluruhan.....	106



## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Desa Bekonang dikenal ketika masa peralihan Keraton Kartasura Hadiningrat menjadi Keraton Surakarta. Desa ini dulu merupakan daerah yang dijadikan sebagai tempat berdirinya Keraton Surakarta Hadiningrat. Demikian wajar bila sebutan Bekonang menjadi lebih kecil setingkat desa saja. Kawedanan Bekonang meliputi wilayah Mojolaban, Polokarto, dan sekitarnya yang kala itu merupakan wilayah tersendiri, dengan bergabungnya Kawedanan Bekonang, Larangan atau Sukoharjo, dan Kawedanan Kartasura menjadi Sukoharjo pada hari Senin Pon tanggal 15 Juli 1946, praktis Kawedanan Bekonang sudah tidak difungsikan dan digantikan dengan kecamatan Mojolaban.<sup>1</sup>

Mitos desa Bekonang terbentuk karena adanya *kiaiKonang* pencipta kemakmuran desa, diganggu oleh *kiaiAnggaspati* sebagai pengrusak dan menjarah kekayaan masyarakatnya. *KiaiKonang* dan *kiaiAnggaspati* yang selalu berlawanan saling menyerang itu dijadikan tokoh oleh masyarakat desa Bekonang.

Mitos merupakan kata serapan dari *myth* atau *mythos*, diantaranya berarti cerita yang berasal dari waktu lampau (kuno). Mitos sendiri merupakan nama bagi segala sesuatu yang ada, atau yang hidup, hanya kepada yang tertinggilah pembicaraan tentang sebab-sebab sesuatu yang ada.<sup>2</sup>

Mitos (cerita) terjadinya desa Bekonang, dikisahkan seorang pengembara dari majapahit yang bernama *kiaiKonang*, sebuah nama yang diduga hanya nama

---

<sup>1</sup> Wikipedia. *Sejarah Bekonang*. 15 Oktober 2016. 19.09 WIB.

<sup>2</sup> Guntur dalam Sumadi. 2011. *JurnalOrnamen*. Surakarta: STSI Press Surakarta 1

samaran saja yang mencerminkan niat pengembara dari Majapahit itu untuk hidup layaknya seekor Konang yang meskipun kecil dapat memberi penerangan ditengah kegelapan, ketekunan, pikiran dan kerja keras dengan masyarakat *kiai*Konang berhasil mengembangkan desa tersebut menjadi lebih maju lewat pertanian dan membentuk sebuah pasar sebagai pasar jual beli barang-barang hasil buminya.

Ilustrasi gambar-gambar adegan dramatis *kiai*Konang dan *kiai*Anggaspati, terjadinya desa Bekonang telah dibahas secara jelas oleh Mulyanto, akan dicermati, kemudian ditafsirkan pencipta, menjadi karya seni relief logam yang praktis, estetis untuk penghias dinding bangunan rumah.

Mitos desa Bekonang dijadikan sumber ide penciptaan karya relief logam yang estetis, praktis, dan bermakna agar diketahui masyarakat luas. Ilustrasi gambar cerita desa Bekonang dalam buku *The History of Bekonang* ini diwujudkan dalam bentuk relief logam “mitologi desa Bekonang divisualkan dalam relief logam dengan penerapan figur wayang beber” pada karya tugas akhir.

Visualisasi tokoh-tokoh mitos desa Bekonang diwujudkan bentuk figur wayang beber. “Wayang beber merupakan jenis pertunjukan wayang dengan gambar-gambar sebagai objek pertunjukan, gambar-gambar tersebut dilukiskan pada selembar kertas atau kain, gambar dibuat dari satu adegan menyusul adegan lain, berurutan sesuai dengan narasi cerita”.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2001. *Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka. 943.

Kamus besar bahasa Indonesia, relief merupakan pahatan yang menampilkan perbedaan bentuk dan gambar dari permukaan rata disekitarnya.<sup>4</sup> penciptaan karya tugas akhir ini adalah karya relief “mitologi desa Bekonang divisualkan dalam relief logam dengan penerapan figur wayang beber”.

Tema mitologi desa Bekonang dalam karya relief logam ini lebih pada aspek keindahan, bentuk, makna dan fungsi. Menurut cerita mitos Bekonang diwujudkan menjadi karya seni relief “mitologi desa Bekonang divisualkan dalam relief logam dengan penerapan figur wayang beber” dari bahan logam belum pernah ada, sehingga peran kiaiKonang sebagai tokoh kebaikan dan kiaiAnggaspati sebagai tokoh perusak dapat dipahami sebagai karya seni relief “mitologi desa Bekonang divisualkan dalam relief logam dengan penerapan figur wayang beber”.

Alasan pentingnya mitos desa Bekonang dalam penciptaan karya ini agar masyarakat dapat mengetahui tentang sejarah Bekonang melalui karya seni. Harapan hasil penciptaan karya mitos desa Bekonang ini ialah dapat digunakan untuk penghias dinding bangunan rumah.

## **B. Ide/Gagasan Penciptaan**

Buku *The History of Bekonang* dijelaskan tentang cerita terjadinya desa Bekonang dilengkapi dengan ilustrasi gambar tokoh/pelaku pembentuk desa Bekonang. Cerita terjadinya desa Bekonang diungkapkan dalam bentuk naskah berisi ilustrasi gambar menceritakan tokoh kiaiKonang sebagai tokoh kebaikan,

---

<sup>4</sup> Peter Salim. T.Th. *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Modern English.

kiai Anggaspati sebagai tokoh perusak, ada pula masyarakat sebagai petani sawah, terdapat pasar sebagai tempat jual beli hasil tani dan kebutuhan lainnya berbentuk ilustrasi. Ilustrasi gambar pada buku *The History of Bekonang* sebagai berikut:

1. Kiai Konang mengajarkan pertanian kepada masyarakat (hal.7), menceritakan tentang kiai Konang yang mengajarkan cara pertanian yang benar kepada masyarakat dan membentuk sebuah pasar.
2. Jagoan pasar mengacau pasar (hal.9), menceritakan keramaian pasar tersebut mengundang niat jahat jagoan pasar untuk mengacau dan memalak.
3. Kesaktian kiai Konang (hal.10), menceritakan masyarakat mengadu ke kiai Konang, dengan kesaktiannya yang dapat menggandakan tubuh membuat jagoan pasar lari ketakutan.
4. Jagoan pasar mengadu pada kiai Konang (hal.13), menceritakan jagoan pasar mengadu pada kiai Anggaspati, mendengar pengaduan tersebut kiai Anggaspati marah besar.
5. Masyarakat meminta bantuan pada kiai Konang (hal.15), menceritakan masyarakat mendengar pengaduan preman pasar tersebut mengadukan kepada kiai Konang.
6. Kiai Konang menuju pasar (hal.17), menceritakan pengaduan masyarakat tersebut kiai Konang, kiai Anggaspati yang menuju ke pasar.
7. Pertarungan kiai Konang dan kiai Anggaspati (hal.19), menceritakan kiai Konang membawa pecut sakti yang konon bisa membelah batu besar dan kiai Anggaspati membawa senjata kapak sakti.

8. Pertarungan sehari (hal.21) menceritakan pertarungan antara kiai tersebut berlangsung sampai terbenamnya matahari.
9. Kiai Anggaspati kalah pertarungan dan dimandikan di *sendang* (hal.25), menceritakan karena kesaktian pamungkas dari kiai Konang, kiai Anggaspati jatuh tidak sadarkan diri dan dimandikan di *sendang*.
10. Suasana pasar Bekonang (hal.27), menceritakan suasana pasar kembali tentram dan semakin ramai setelah kiai Anggaspati kalah pertarungan.

Mitos desa Bekonang tersebut dapat divisualkan menjadi wayang Beber dengan penerapan figur menyerupai wayang beber cerita panji kerajaan kediri, jawa timur.

### **C. Rumusan Penciptaan Karya**

Uraian ide/gagasan penciptaan diatas dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat desain mitologi desa Bekonang untuk divisualkan menjadi relief logam dengan penokohan wayang beber.
2. Bagaimana mevisualisasikan desain mitologi desa Bekonang menjadi relief logam.

### **D. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penciptaan tugas akhir, lebih fokus pada permasalahan dalam proses penciptaan karya relief ukir logam dan deskripsinya bersumber dari bentuk dan makna, ilustrasi gambar tokoh-tokoh, mitos Bekonang dari buku *The History of Bekonang* tujuan untuk pembahasan lebih menuju pada permasalahan mencakup tiga hal antara lain sebagai berikut:

5

1. Batasan Objek



Pencipta membatasi cerita *kiaiKonang* saat berada di desa Bekonang. Diskripsi pada penciptaan karya, pencipta mencoba membatasi ruang lingkup bentuk, makna, ilustrasi gambar tokoh mitologi desa Bekonang, sebagai cerita rakyat antara lain: berbentuk relief, ilustrasi gambar mengalami gubahan ke penerapan figur wayang beber sesuai persepsi dan kreativitas pencipta. Bentuk yang diacu adalah figur-figur di dalam wayang beber dikarenakan relief itu berpola dimensi maka terdapat penyederhanaan bentuk sehingga penekanan pada tokoh yang ditampilkan lebih mengacu pada karakternya bukan kedetailannya. Jadi visualisasi tokoh asal mula desa Bekonang yang telah ada menjadi sentral objek yang akan digarap menjadi karya relief logam. Demikian, bentuk-bentuk visual yang akan menjadi karya, dapat dijelaskan dalam gambar sketsa desain reliefnya.

## 2. Batasan Visualisasi

Penggubahan bentuk visual yang dilakukan pencipta pada tokoh-tokoh 10 adegan ilustrasi gambar buku *The History Of Bekonang* digayakan menurut figur wayang beber cenderung pada bentuk atau desain yang khas sesuai dengan tafsir dan kreativitas pencipta. Visual mitologi desa Bekonang belum pernah terwujud dalam karya relief logam, maka visualisasinya menjadi pertimbangan untuk perwujudan karya, tetap merujuk pada adegan 10 ilustrasi gambar mitos desa Bekonang sebagai sumber ide penciptaan karyanya.

Relief adalah produk seni ukir atau seni pahat. Menurut Humar

Sahman dikatakan bahwa:

Seni pahat adalah cabang seni murni yang umumnya berkaitan dengan kreasi bentuk ekspresi tiga dimensi, pahatan mencakup berbagai jenis karya seni. Mulai dari obyek yang bebas dan berdiri lepas dalam bentuk relief tinggi, rendah atau menengah sampai bentuk relief yang sangat ekstrim yaitu lebih tinggi sedikit dari pada lukisan timbul.<sup>5</sup>

Perlu diingat bahwa seni relief adalah istilah yang lebih umum, dimana seni ukir adalah salah satu di antaranya. Sama halnya dengan istilah stilasi adalah salah satu bentuk deformasi, tetapi lazimnya dikhususkan untuk menamai perubahan bentuk dalam ornamen.<sup>6</sup>

### 3. Batasan Teknik

Perwujudan relief mitos Bekonang digayakan dengan penerapan figur wayang beber, perlu ketrampilan dan ketelitian dalam bekerja untuk menghasilkan ukiran relief yang indah. Menurut Dharsono, “Karya seni tema dan tehnik nya telah meresap dan akrab dalam kehidupan masyarakat lewat cerita dari mulut ke mulut dan pengungkapan tertentu”.<sup>7</sup>

Penciptaan relief “mitologi desa bekonang yang divisualkan dalam relief logam dengan penerapan figur wayang beber”, dikerjakan dengan teknik ukir pada plat logam. Tergantung tinggi dan rendahnya dimensi ukurannya. Ukiran relief mitos desa Bekonang dimensi reliefnya dibuat timbul (tinggi), maka akan dibentuk dengan teknik ukir

---

<sup>5</sup>Humar Sahman. 1993. *Mengenal Dunia Seni Rupa Tentang Seni Karya Seni Aktifitas Kreatif, Apresiasi Kritik dan Estetika*. Semarang: IKIP Press. 79.

<sup>6</sup> Soedarso, Sp. 1990. *Tinjauan Seni Sebuah pengantar Untuk Apresiasi Seni*. Surabaya: Saku Dayar Sana. 54. 7

<sup>7</sup> Dharsono. 2004. *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains. 194.

*wudulan* menggunakan plat logam tembaga dan kuningan. Pengukiran teknik *wudulan* akan menghasilkan relief timbul, detail, dan indah dibanding teknik ukir lainnya.

#### 4. Batasan Bahan

Plat logam yang dapat diukir ada berbagai jenis antara lain plat alumunium, seng, tembaga, kuningan dan lain sebagainya. penciptaan karya relief “mitologi desa bekonang yang divisualkan dalam relief logam dengan penerapan figur wayang beber” ini akan dibentuk menggunakan plat logam tembaga dan plat logam kuningan. Tembaga adalah jenis logam murni bersifat lunak dapat mudah diukir *wudulan* menjadi relief timbul. Kuningan adalah campuran antara tembaga dan seng.<sup>8</sup> Kendala, kekurangan, kelebihan dan teknik dalam mewujudkan karya akan dijelaskan pada proses pengerjaan karya tugas akhir.

### E. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

#### 1. Tujuan penciptaan karya ini adalah

- a. Membuat desain mitologi desa Bekonang yang divisualkan dalam relief logam dengan penokohan wayang beber.
- b. Mewujudkan ukiran relief timbul mitologi desa Bekonang untuk penghias dinding bangunan rumah tinggal.
- c. Menyajikan mitologi desa Bekonang menjadi karya seni ukir relief beber terbuat dari logam kepada masyarakat.

---

<sup>8</sup>Aji Wiyoko. 2009. *Bahan Ajar Kuliah Praktik Kriya Logam I*. Surakarta: ISI F 8  
bekerja sama dengan P3AI ISI Surakarta. 20.

2. Manfaat penciptaan yang dapat diperoleh dari hasil cipta karya adalah:

- a. Dapat menambah wawasan tentang tehnik dan material dalam membuat karya seni
- b. Dapat menjadi kajian pengembangan ilmu tentang cerita mitologi yang divisualisasi ke dalam relief logam guna meningkatkan mutu mata kuliah.
- c. Dapat menginformasikan penciptaan relief logam mitologi desa Bekonang dalam bentuk figur wayang beber kepada masyarakat.

#### **F. Tinjauan Pustaka Sumber Penciptaan**

SP. Gustami, *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, Prasista, Yogyakarta, 2007, menjelaskan tentang teori metode penciptaan 3 tahap 6 langkah dalam penciptaan seni kriya, dalam tugas akhir ini membantu pencipta dalam mendalami metode penciptaan dalam berkarya dan memahami perkembangan seni kriya Indonesia pada setiap masa.

De Witt H. Parker, *Dasar-Dasar Estetik*, Aski Surakarta, menjelaskan tentang langkah-langkah teori tentang pendekatan maupun asas estetika, dalam tugas akhir ini penting dalam memahami langkah-langkah berkarya seni melalui dasar-dasar estetik.

Manroe Brosley dalam Dharsono, *Pengantar Estetika*, Rekayasa Sains, Bandung, 2004, menjelaskan tentang pendekatan estetika dalam perwujudan

sebuah karya kriya.. Dalam karya tugas akhir ini penting dalam pendalaman estetika guna dapat mewujudkan karya yang maksimal.

Mulyani, *The History of Bekonang*, Garda Depan Budaya Indonesia, Sukoharjo, 2011, menjelaskan tentang cerita mitologi desa Bekonang. Buku ini menceritakan asal mula desa Bekonang dengan beserta gambar ilustrasinya. Gambar ilustrasi, tokoh-tokoh terjadinya desa Bekonang tersebut membantu dengan jelas, ini berguna dalam pembuatan sketsa desain karya tugas akhir.

Bagyo Suharyono, *Wayang Beber Wonosari*, Bina Citra Pustaka, Wonogiri, 2005, buku ini menjelaskan tentang sejarah, jenis-jenis, teknik sungging wayang beber Wonosari, dibutuhkan pencipta dalam mewujudkan tokoh mitos desa Bekonang dan sebagai sumber referensi penciptaan karya tugas akhir.

Ernist Cassirer, *Manusia dan Budaya*, PT Gramedia, Jakarta, 1990, buku ini menjelaskan tentang pendekatan mitos, dibutuhkan pencipta dalam memahami mitos dan sebagai sumber referensi penciptaan karya tugas akhir.

## **G. Metode Penciptaan**

Penciptaan karya ini adalah visualisasi penafsiran bentuk dan makna dari sepuluh adegan ilustrasi gambar buku *The History of Bekonang* menjadi karya relief logam. Penciptaan ini mengacu pendapat SP Gustami teorinya disebut “tiga tahap - enam langkah proses penciptaan seni kriya”.<sup>9</sup>Teori tersebut dijadikan rujukan menciptakan karya tugas akhir ini. Tiga tahap penciptaan karya menurut SP Gustami sebagai berikut:

---

<sup>9</sup> SP Gustami. 2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur*. Yogyakarta : Prasista. 529.

## **1. Tahap Eksplorasi**

Tahap eksplorasi dibagi menjadi 2 tahapan yaitu :

- a. Pengembaraan jiwa, pengamatan, penggalian sumber informasi berupa referensi data yang sudah diperoleh.
- b. Penggalian landasan teori dan acuan visual ilustrasi gambar tokoh-tokoh dan pendukungnya, yang berkaitan dengan mitologi desa Bekonang. Karya-karya seni rupa, khususnya karya kriya logam tema mitos dan lainnya. Pengamatan lapangan terhadap objek cerita yang menjadi sumber ide penciptaan penting guna mempelajari visual objek, material, serta isi cerita pada objek tersebut secara historis. Pengamatan yang dilakukan terhadap karya-karya relief yang memiliki bentuk dan makna mitos. Adapun penggalian landasan teori guna mendukung konseptualisasi serta visualisasi karya yang berpijak pada cerita asal mula desa Bekonang sebagai sumber ide penciptaannya.

## **2. Tahap Perancangan**

Tahap perancangan merupakan tahap berikutnya dalam metode penciptaan. Tahap perancangan dilakukan guna mengetahui hasil analisis yang dirumuskan kemudian diteruskan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternatif dan ditetapkan sketsa terbaik pada karya tugas akhir.

Perancangan dibagi menjadi 2 tahapan yaitu:

- a. Penuangan ide ke dalam sketsa, yaitu pengembaraan alam pikiran seniman.

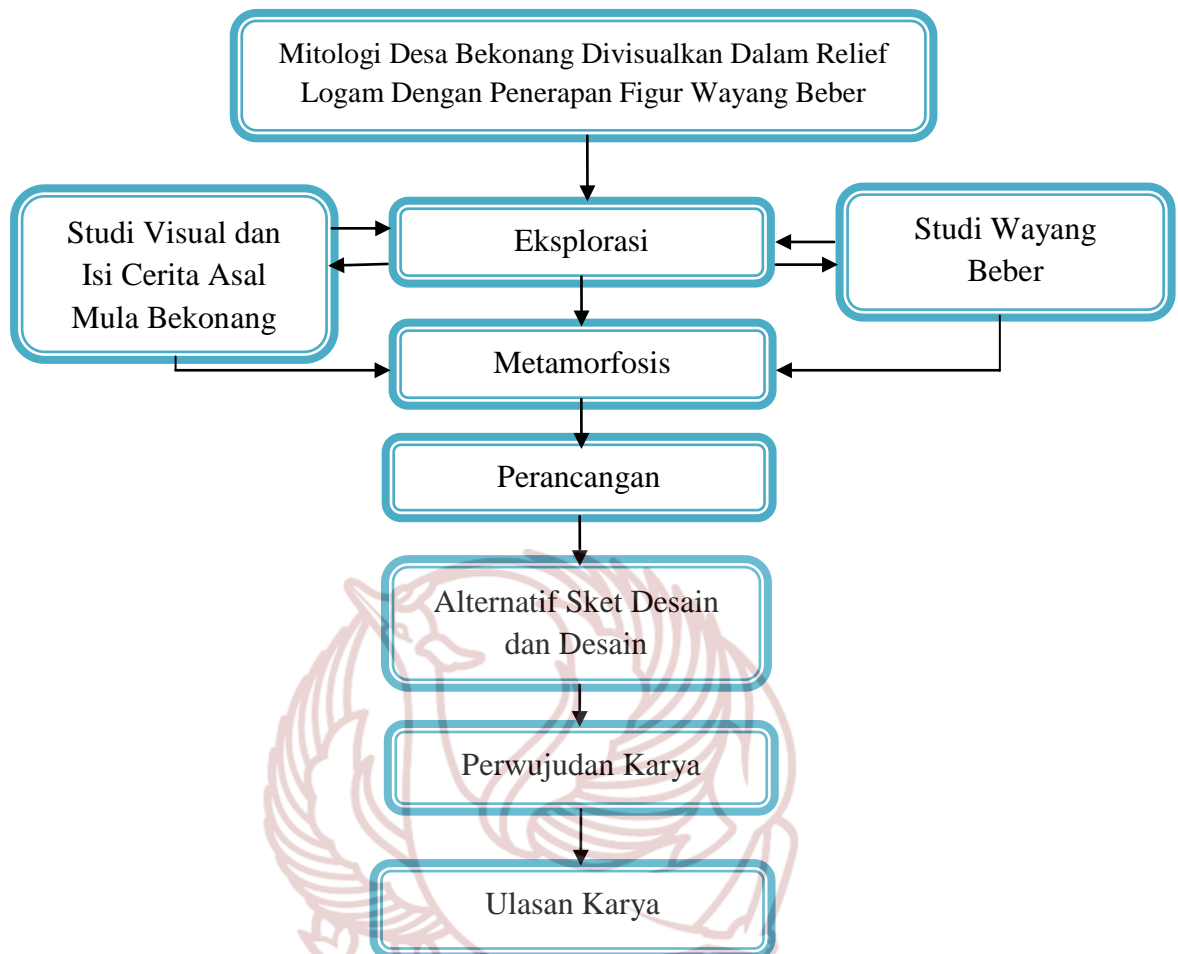
- b. Penuangan sketsa ke dalam desain, dari beberapa sketsa yang dihasilkan pencipta memilih sketsa-sketsa yang sesuai dengan tema yang diangkat dan dijadikan sebagai gambar desain.

### **3. Tahap Perwujudan**

Pada tahap perwujudan dilakukan proses pengalihan gagasan menjadi gambar kerja dilakukan secara rinci dan detail, bermula dari perumusan masalah hingga solusi pemecahannya lengkap dengan proyeksi, potongan, hubungan, ukuran, perspektifnya. Aspek yang perlu diperhatikan antara lain meliputi aspek material, bentuk, estetik, teknik konstruksi, fungsi fisik dan sosial. Perwujudan karya dibagi menjadi 2 langkah yaitu:

- a. Mewujudkan desain yang telah terpilih ke dalam karya yang sebenarnya, dari persiapan alat dan bahan hingga proses finishing.
- b. Evaluasi tentang kesesuaian ide dan wujud karya seni terhadap keinginan serta kesesuaian tema dari diri pencipta.

Secara sekematis metode penciptaan karya reliefnya dapat dibuat bagan sebagai berikut:



Gambar 01: Bagan kerangka pikir penciptaan karya kriya.

## H. Pendekatan Penciptaan

Pendekatan penciptaan ini menguraikan hal-hal yang berkaitan dengan kajian serta proses penciptaan. Pendekatan ini juga dilakukan untuk mewujudkan gagasan, ide, serta imajinasi sehingga karya dapat diwujudkan. Penciptaan karya tugas akhir ini menggunakan pendekatan “estetis”.

Unsur-Unsur seperti ruang, garis, warna, bentuk, tekstur dan warna merupakan elemen dasar pembentuk sebuah karya seni rupa secara v<sub>13</sub> Pendekatan secara estetis akan mengemukakan makna atau pesan yang ingin



disampaikan oleh seorang seniman pada karya seni yang diwujudkan. Nilai estetis berhubungan dengan segala sesuatu yang tercakup dalam pengertian keindahan<sup>10</sup>.

Pendekatan estetis perlu dilakukan untuk mendalami kaidah-kaidah nilai keindahan sebuah karya seni, yang pada setiap karya seni memiliki unsur-unsur tersendiri dalam setiap karyanya.

Nilai estetis pada sebuah karya seni dapat digali melalui unsur-unsur rupa yang terdapat pada karya seni tersebut, karena keberadaan sebuah karya seni rupa tidaklah lepas dari eksistensi unsur-unsur seni rupa yang menjadi penyusun karyanya. Menurut Monroe Brosley dalam Dharsono menyebutkan bahwa:

"Keberadaan karya seni rupa adalah karena tampilnya unsur-unsur rupa yang secara fisik dapat dilihat. Unsur-unsur ini antara lain berupa garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur dan sebagainya, unsur-unsur yang memang tidak selalu hadir secara lengkap pada karya seni rupa. Unsur-unsur ini dicipta oleh seni dalam mewujudkan citra tertentu sesuai dengan pesan yang ingin dikemukakan".<sup>11</sup>

Penting juga, terutama untuk keindahan seni, adalah kekuatan kita mengatur sensasi penglihatan. Hanya warna, garis yang dapat dianyam menjadi kesatuan yang kompleks dan bertahan.<sup>12</sup> Penciptaan karya ukiran relief mitos desa Bekonang tersebut dari susunan sepuluh adegan menjadi pola, dibentuk dengan tehnik ukir wudulan dan hasilnya berbeda dengan sebelumnya, karena didesain secara rinci sebagaimana disusun dan dirakit secara metamorfosis.

## **I. Sistematika Penulisan**

---

<sup>10</sup> R.M. Soedarsono. 1992. *Pengantar Apresiasi Seni*. Jakarta: Balai Pustaka. 167

<sup>15</sup> Monroe Brosley dalam Dharsono. 2004. *Pengantar Estetika*. Bandung: Rel Sains. 12. 14

<sup>12</sup> De Witt H. Parker.T.Th. *Dasar-Dasar Estetik*. Surakarta: Aski Surakarta. 81.

Sistematika penulisan dalam deskripsi karya tugas akhir ini terbagi menjadi beberapa bagian, dengan susunan secara berurutan serta terbuka karena kemungkinan besar dapat dilakukan pengurangan atau penambahan pada bagian-bagiannya, awal permasalahan tersebut berdasarkan atas eksplorasi yang dapat dilakukan sesuai dengan persoalan teknis, medium, ataupun lainnya. Adapun sistematika penulisan deskripsi karya tugas akhir adalah sebagai berikut:

**BAB I Berupa Pendahuluan yang terdiri dari:**

Latar belakang, ide/gagasan penciptaan, rumusan penciptaan karya, batasan masalah, tujuan dan manfaat penciptaan, tinjauan pustaka sumber penciptaan, metode penciptaan, pendekatan penciptaan, sistematika penulisan.

**BAB II Berupa landasan penciptaan karya seni yang terdiri dari:**

Landasan Penciptaan, pengertian tema, ruang lingkup tema, tinjauan visual, tinjauan mitologi desa Bekonang dan wayang beber, tinjauan relief logam, tinjauan bahan, originalitas penciptaan.

**BAB III Berupa proses penciptaan yang terdiri dari:**

Eksprolasi yang terdiri dari pengembaraan jiwa, pengamatan, penggalan sumber informasi dan landasan teori dan acuan visual. Kemudian perancangan penciptaan yang meliputi, sketsa terpilih, sketsa yang telah direvisi, perancangan gambar kerja, 15 pembuatan karya, dan ulasan karya.

**BAB IV Berupa kalkulasi biaya yang terdiri dari:**

Biaya bahan baku, bahan tambahan, bahan finishing, biaya pengerjaan dari masing-masing karya, serta kalkulasi biaya secara keseluruhan.

**BAB V** Berupa penutup yang terdiri dari:

Ringkasan, saran, dan pesan.



## **BAB II**

### **LANDASAN PENCIPTAAN**

16

#### **A. Landasan Penciptaan**

Landasan penciptaan merupakan bagian dasar pijakan dalam menciptakan karya yang meliputi gagasan, ide, imajinasi atas karya seni. Pilihan sepuluh babak ilustrasi gambar mitos desa Bekonang pada buku *The History Of Bekonang*, akan dieksplorasikan menjadi ukiran relief mitos desa bekonang menggunakan pendekatan hukum metamorfosis.

Dalam kamus bahasa indonesia, metamorfosis adalah perubahan bentuk atau susunan/peralihan bentuk.<sup>13</sup> Penciptaan karya relief mitologi desa Bekonang ini menggunakan pendekatan metamorfosis sebagai pendekatan tema garap. Sebagai contoh dari telur menjadi ulat, ulat menjadi kepompong, kemudian kepompong menjadi kupu-kupu. Pendekatan metamorfosis ini berupaya merubah bentuk 10 ilustrasi gambar tokoh-tokoh dan latar peristiwa pada buku *The History of Bekonang* ke dalam penokohan figur wayang beber sesuai dengan persepsi dan kreativitas pencipta. Menurut Ernest Cassirer, hukum metamorfosis ialah sebagai berikut:

Batas-batas antara dunia (Kingdom) tumbuh-tumbuhan, binatang, dan manusia-perbedaan antara species, familia, genus adalah mendasar dan tak terhapuskan. Tetapi pemikiran primitif mengabaikan dan menolak semua batas itu. Pandangan hidupnya tidak bercorak analitis melainkan sintesis. Hidup tidak dipecah-pecah kedalam berbagai kelas dan subkelas. Hidup dialami sebagai keseluruhan yang kontinu, kait-mengait, yang tidak membuka pintu bagi pembedaan-pembedaan yang jelas dan tajam. Batas-batas diantara berbagai bidang tidak merupakan penghalang yang tak terlangkahi, batas-batas itu bersifat luwes, mulur-mungkret. Tidak ada perbedaan spesifik di antara berbagai bidang kehidupan. Tidak sesuatu pun bersifat definitif, statis, tak berubah-ubah. Dengan metamorfosis tiba-tiba apa saja bisa menjelma menjadi apa saja. Kalau ada ciri mencolok dan khas pada dunia mistis, hukum yang mengatur dunia itu, itulah hukum metamorfosis.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup>Peter Salim. T.Th. *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Modern English.

<sup>14</sup>Ernst Cassirer. 1987. *Manusia Dan Kebudayaan*. Jakarta: Gramedia. 123.

## B. Pengertian Tema

Seni kriya Indonesia dipahami sebagai bagian dari kebudayaan, dan merupakan wujud budaya bendawi yang tersebar luas di berbagai kawasan Nusantara. Kekriyaan itu hakikatnya merupakan bagian dari proses budaya dimana cipta, rasa dan karsa diwujudkan dalam karya berciri humanisasi serta citra budaya etnik.<sup>15</sup> Termasuk mitologi terjadinya desa Bekonang, dalam kamus bahasa Indonesia mitos adalah cerita yang digali dari perkembangan suatu bangsa, berisikan tentang kejadian alam, manusia, atau suku bangsa itu sendiri yang diungkapkan secara gaib.<sup>16</sup> Menurut Ernst Cassirer mitos dijelaskan sebagai berikut:

Mitos merupakan kebudayaan manusia yang paling sulit didekati analisis logis semata-mata, akan tetapi terciptanya mitos memiliki arti filosofis yang dapat dipahami. Mitos melukiskan prinsip bila didekati dari lain memiliki wajah ganda yaitu menunjukkan struktur konseptual, di sisi lain menunjukkan struktur perseptual.<sup>17</sup>

Buku *The History Of Bekonang* karangan Mulyani dkk tahun 2011, dikatakan bahwa mitos desa bekonang berawal dari datangnya seorang bernama kiaiKonang datang ke daerah timur Bengawan Sala, dan mengajarkan pertanian pada masyarakat. Selain itu juga terdapat tokoh kiaiAnggaspati sebagai tokoh pelindung para jagoan pasar yang suka memeras pedagang pasar. Pertarungan terjadi dan akhirnya dimenangkan kiaiKonang, aktivitas petani di desa kembali tentram dan pasar diberi nama pasar “Bekonang”.

18

---

<sup>15</sup> Soegeng toekio M, dkk. 2007. *Kekriyaan Nusantara*. Surakarta: ISI Press. 23.

<sup>16</sup> Peter Salim, dkk. T.Th. *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Modern English.

<sup>17</sup> Ernst Cassirer. 1987. *Manusia dan Kebudayaan*. Jakarta: Gramedia. 115.

Masyarakat meyakini asal usul desa Bekonang terjadi karena adanya tokoh kiaiKonang dan kiaiAnggaspati sebagai tokoh utamanya. Secara konseptual kiaiKonang digambarkan sebagai tokoh pelindung dan perintis pasar desa, sedangkan kiaiAnggaspati digambarkan sebagai tokoh perusak dan penindas rakyat kecil. Secara perseptual memiliki berbagai macam bentuk, tokoh dan makna akan rubah secara metamorfosis menjadi sajian bentuk baru “ukiran relief logam” sesuai dengan kreativitas pencipta.

KiaiKonang memiliki peran yang banyak terhadap desa bekonang, antara lain mengajari masyarakat dalam bertani yang baik dan benar, pelindung desa dari para jagoan pasar, serta merintis berdirinya pasar sehingga meningkatkan mobilitas dan perekonomian masyarakat desa Bekonang. KiaiAnggaspati mempunyai peran sebagai tokoh pelindung para jagoan pasar yang mangacau pasar, jagoan pasar memiliki peran sebagai pengacau pasar dan memalak penjual pasar. Masyarakat lebih mengandalkan pertanian sebagai mata pencaharian utama, kemudian hasil panen dijual di pasar yang telah dirintis sebelumnya, pasar yang dirintis menjadi pusat tempat jual beli, perdagangan, dan ekonomi berjalan pesat. Mitos desa Bekonang tersebut dijadikan tema penciptaan seni relief logam untuk penghias dinding bangunan.

### **C. Ruang Lingkup Tema**

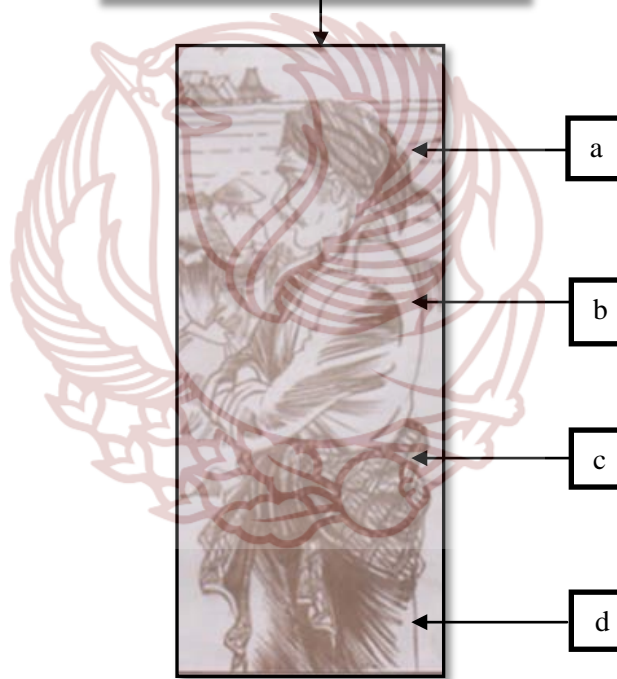
Sepuluh adegan ilustrasi gambar tersebut akan didesain secara metamor 19 dan diwujudkan menjadi relief mitos Bekonang yang indah untuk menghias dinding bangunan rumah tinggal. Penataan bentuk adegan tokoh-tokoh, pasar, sawah, pohon digambarkan seperti bentuk adegan wayang beber. Hal tersebut

terjadi karena proses pengamatan dan visualisasi ke dalam penokohan figur wayang beber, sehingga diharapkan karya yang dihasilkan juga mempresentasikan keinginan pencipta untuk mewujudkan karya yang bernilai estetis tinggi sebagai karya seni.

#### **D. Tinjauan Visual**

Mitologi desa Bekonang merupakan sebuah cerita rakyat dari masyarakat setempat, yang diimbangi dengan keluhuran nilai spiritual, nilai ekonomi dan sejarah dari cerita tersebut dapat diterjemahkan sebuah cerita rakyat merupakan keindahan tersendiri. Penjelasan indah nya pengetahuan dan seni terlihat jelas pada isi cerita mitologi desa Bekonang. Pencipta mencoba mengeksplorasi sepuluh adegan ilustrasi gambar buku *The History Of Bekonang* secara metamorfosis menjadi delapan karya relief mitos Bekonang sesuai pemahaman dan kreativitas pencipta. Adapun sepuluh adegan ilustrasi gambar mitos Bekonang tersebut sebagai berikut:

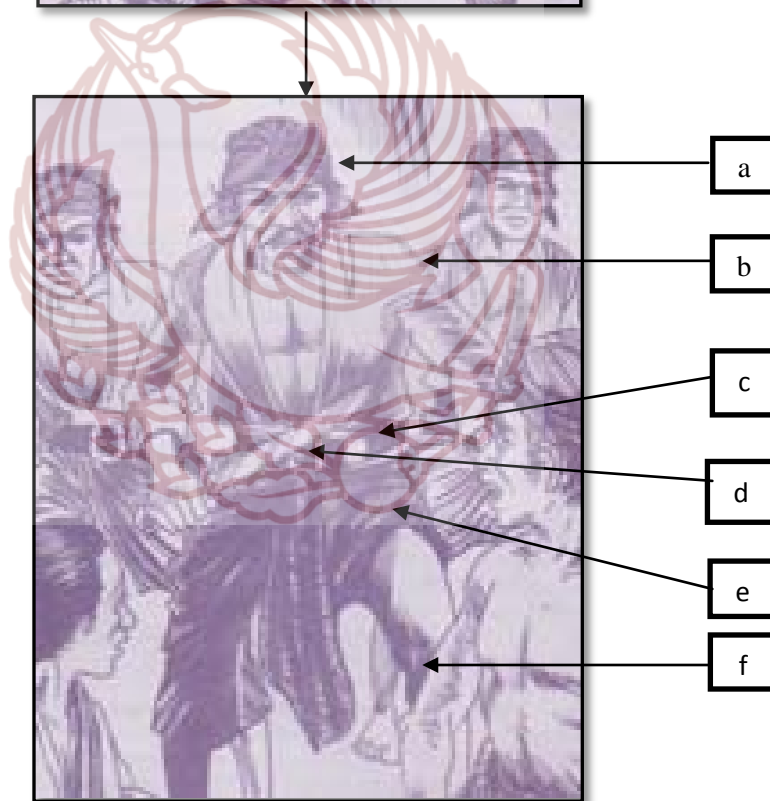
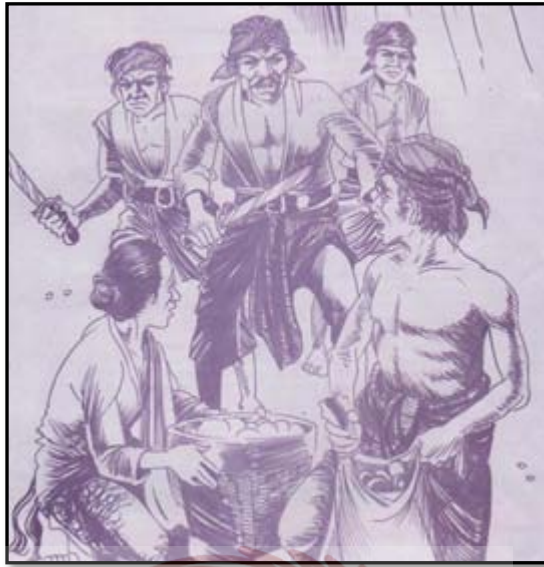
1. Sepuluh adegan ilustrasi gambar mitos Bekonang dijadikan tema penciptan karya.



Gambar 02: “Sedang mengajarkan bertani pada masyarakat”, kiai Konang tokoh utama dalam mitos berwatak baik, berciri-ciri separuh baya, berkumis, wajah sedikit menunduk, membawa senjata pecut. Keterangan pakaian: a: *Iket* b: *Baju sorjanc*: Kain model *dasend*: Celana *panjen*<sup>18</sup>  
(Scan: Kodaryadi, 17 April 2016)

<sup>18</sup> Hartoyo (KRAT. Bhudoyonagara). Wawancara. 29 April 2016. 11.00 WIB.



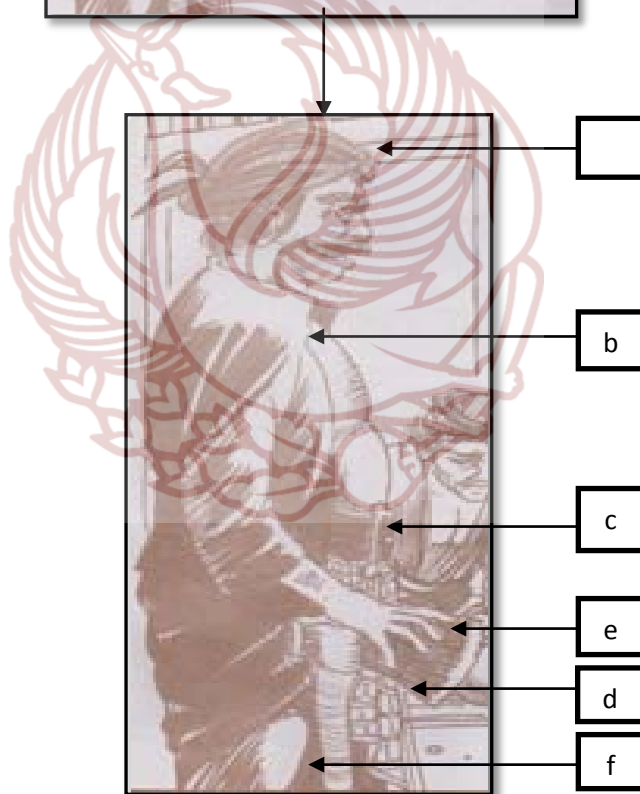


Gambar 03: “Jagoan desa mengacau pasar”, Keterangan pakaian: a: *Iket* b: *Baju sorjanc* c: *Epek polos* d: *Timange* e: *Kain model dasenf* f: *Celanapanjen*<sup>19</sup>  
(Scan: Kodaryadi, 17 April 2016)

<sup>19</sup> Hartoyo (KRAT. Bhudoyonagara). 29 April 2016. 11.00 WIB.

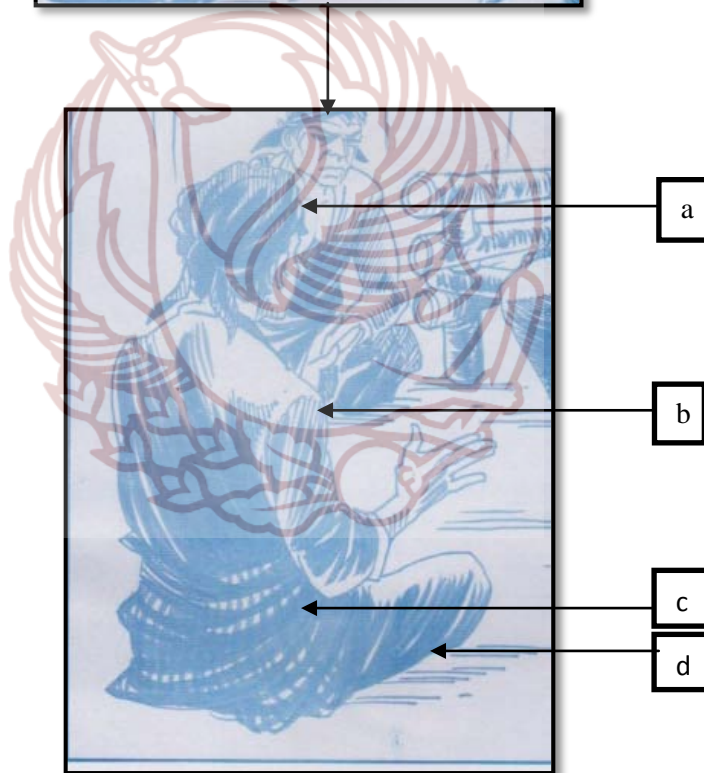
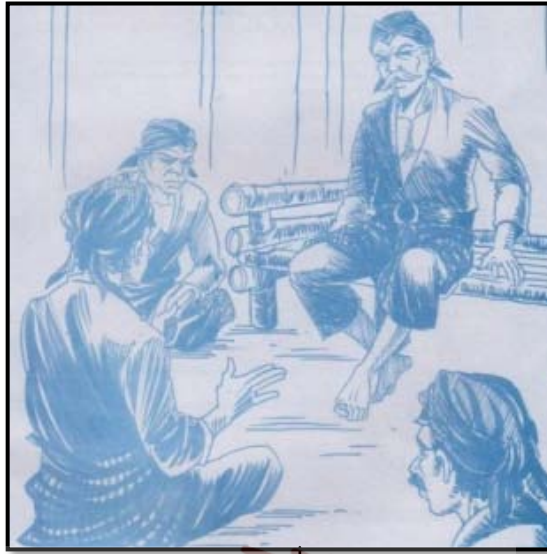


Gambar 04: “Kesaktian kiaiKonang”, Ilustrasi kesaktian kiai Konang dapat menggandakan tubuhnya kiaiKonang,membuat jagoan desa lari ketakutan (Scan: Kodaryadi, 17 April 2016)



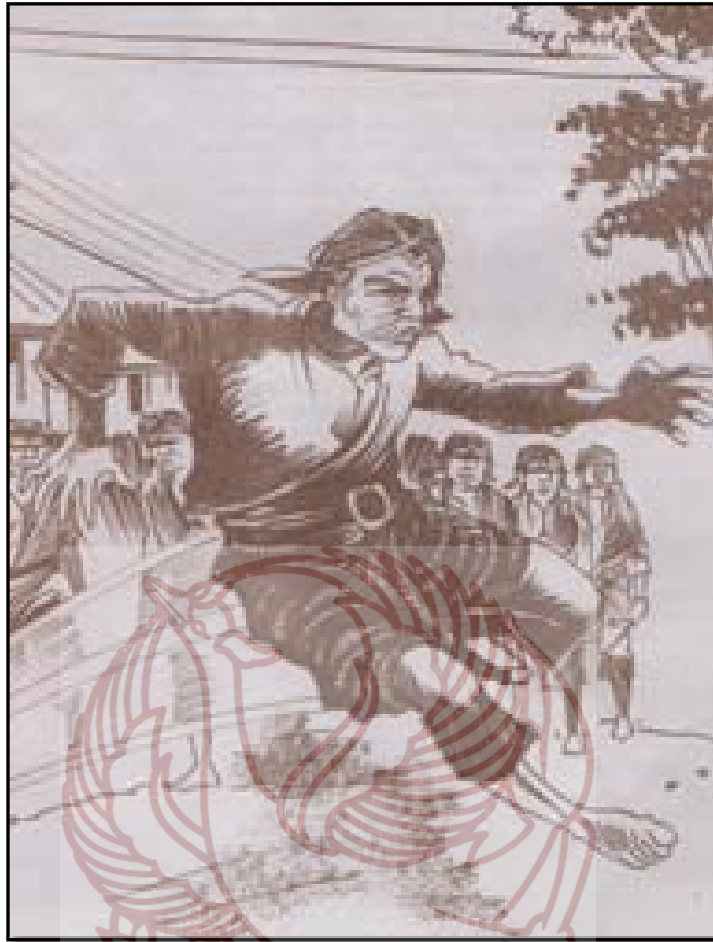
Gambar 05: “Jagoan pasar mengadu pada kiai Anggaspati”, Kiai Anggaspati tokoh utama peran kejahatan dalam mitologi desa Bekonang, berciri-ciri berkumis tebal, wajah beringas, dan memakai senjata kapak. Keterangan pakaian:  
a: *Iket* b: Baju *sorjan* c: *Epek polos* dengan *timbang*  
d: Kain model *dasen* e: *Kapak* f: Celana *pajen*<sup>20</sup>  
(Scan: Kodaryadi, 17 April 2016)

<sup>20</sup> Hartoyo (KRAT. Bhudoyonagara). 29 April 2016. 11.00 WIB.



Gambar 06: “ Masyarakat meminta bantuan pada kiaiKonang”. Keterangan pakaian: a: *Iket* b: Baju *sorjanc*: Kain model *dasend*:Celana *pajen*<sup>21</sup>  
(Scan: Kodaryadi, 17 April 2016)

<sup>21</sup> Hartoyo (KRAT. Bhudoyonagara). 29 April 2016. 11.00 WIB.



Gambar 07: “KiaiKonang menuju pasar”, ilustrasi kiaiKonang pergi  
menghadapi kiaiAnggaspati  
(Scan: Kodaryadi, 17 April 2016)





a

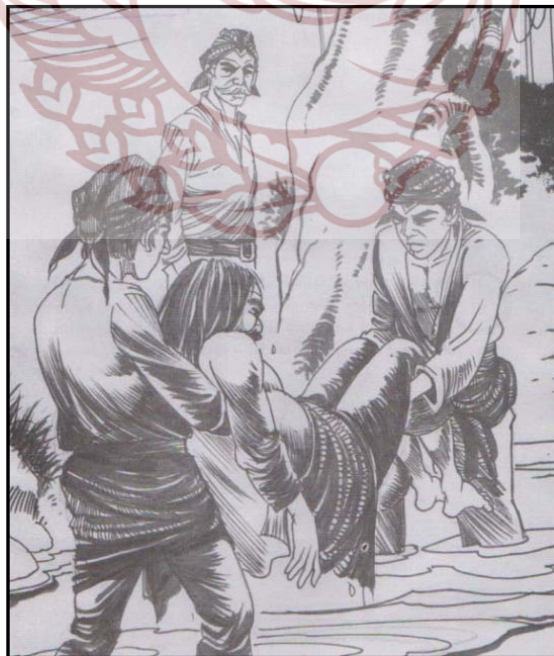
b

Gambar 08: “Pertarungan kiaiKonang dan kiaiAnggaspati”,  
keterangan pakaian: a: Kapakb: Pecut sakti<sup>22</sup>  
(Scan: Kodaryadi, 17 April 2016)

<sup>22</sup> Hartoyo (KRAT. Bhudoyonagara). 29 April 2016. 11.00 WIB.



Gambar 09: “Pertarungan sehari”. Ilustrasi pertempuran antara kiaiKonang dan kiaiAnggaspatidengan senjata pecut sakti dengan kapak  
(Scan : Kodaryadi, 17 April 2016)



Gambar 10: “KiaiAnggaspati kalah pertarungan dan dimandikan di *Sendang*”,  
dibantu masyarakat desa  
(Scan: Kodaryadi, 17 April 2016)



Gambar 11: “Suasana pasar Bekonang”, setelah terjadinya pertarungan tersebut suasana pasar kembali tentram dan sebagai penghargaan kepada kiaiKonang pasar tersebut diberi nama pasar Bekonang. Keterangan: a: warung makan di pasar Bekonang b: pengunjung pasar c: pedagang warung  
(Scan: Kodaryadi, 17 April 2016)



## 2. Wayang Beber Pacitan



Gambar 12: Foto wayang beber "Adegan 8", bahan: kain, ukuran: 90x60 cm, tehnik: sungging Beber, tahun: 2015, keberadaan karya: Saifudin Labib Kost Komari, Kerting, Surakarta  
(Fotografer: Kodaryadi, 1 Desember 2016)



Gambar 13: Foto wayang beber "Adegan 10", bahan: kain, ukuran: 90x60 cm, tehnik: sungging Beber, tahun: 2015, keberadaan karya: Galih Aprilianto kost Komari, Kerting, Surakarta  
(Fotografer: Kodaryadi, 1 Desember 2016)

### 3. Relief ukir logam



Gambar 14: Foto karya relief logam judul "*Penguasa Merapi*"  
Medium: kuningan, ukuran: 60 x 82 x 6 cm, tehnik: ukir *wudulan*, tahun: 2004  
Keberadaan karya: Sumadi Pulosari Rt 05, Rw 02, Seroyo, Jaten, Karanganyar  
(Fotografer: Kodaryadi, 1 Desember 2016)



Gambar 15: Foto karya relief logam mitos merapi judul "*Gejolak Batin*"  
Medium: tembaga, ukuran: 60 x 85 x 6 cm, tehnik: ukir *wudulan*, tahun: 2004  
Keberadaan karya: Sumadi Pulosari Rt 05, Rw 02, Seroyo, Jaten, Karanganyar  
(Fotografer: Kodaryadi, 1 Desember 2016)



### E. Tinjauan Mitologi Desa Bekonang dan Wayang Beber

Mitos merupakan cerita yang berasal mula dari waktu lampau(kuno), khususnya bertalian dengan ide atau keyakinan sejarah awal dari suatu ras (suku bangsa) atau penjelasan-penjelasan tentang peristiwa alam.<sup>23</sup> Menurut Malinowskisetiap mitos berintikan atau berdasarkan beberapa gejala alamiah,tapi yang secara rumit terjalin dalam suatu dogeng, sedemikian sehingga gejala-gejala itu tersembunyi atau malah terhapuskan. Mengenai macam gejala yang tersembunyi di dasar mitos-mitos pada umumnya, tidak terdapat banyak kata sepakat diantara para ahli.<sup>24</sup>

Dalam segi pemikiran primitif, mitos mengabaikan dan menolak semua batas pandangan hidup yang bercorak analitis melainkan sintesis, hidup dialami dan dijalani sebagai keseluruhan yang kontinu. Bidang satu dengan lainnya bukan merupakan penghalang yang tak terlangkahi. Batas-batas itu bersifat *luwes*, *mulur*, *mungkret*, tidak ada perbedaan spesifik antara bidang kehidupan, tidak satu pun bersifat definitif, statis, tak berubah-ubah.<sup>25</sup>

Mitologi desa Bekonang telah banyak dikenal oleh masyarakat sebagai asal usul desa Bekonang,yang didalamnya terdapat tokoh kiaiKonang yang berasal dari Majapahit, kiai Konang juga sebagai tokoh perintis, pembangun, pelindung masyarakat desa dan memiliki kesaktian dapat melipatgandakan tubuhnya dan memiliki pecut sakti yang konon dapat membelah batu besar

---

<sup>23</sup> *Oxford Advanced learner's Dictionary of Current* dalam Soegeng Toekio, M. dkk. 2007. *Kekriyaan Nusantara*. Surakarta: ISI PRESS.79.

<sup>24</sup> Malinowski. 1926. *Myth in Primitive psychology*. New York, Norton. 12-13.

<sup>25</sup> Ernest Cassier. 1987. *Manusia dan Kebudayaan*. Jakarta: Gramedia. 123.

menjadi dua bagian. Sedangkan tokoh lainnya yaitu kiaiAnggaspati yang berasal dari sekitar lereng barat gunung Lawu, kiaiAnggaspati sebagai tokoh perusak ketentraman dan pelindung preman pasar yang berasal dari lereng barat gunung Lawu.

Kondisi sosial ekonomi masyarakat desa setempat ketika sebelum kiaiKonang datang ke desa setempat masih dalam ekonomi yang sederhana dengan ditandai dengan belum adanya pasar sebagai pusat jual beli pada waktu itu, sama dalam bidang pertanian masih menggunakan tehnik yang sederhana itu ditandai dengan kedatangan kiaiKonang yang langsung mengajarkan tehnik pertanian yang benar. Setelah pasar berdiri dan menjadi pusat jual beli hasil pertanian dan mampu meningkatkan perekonomian masyarakat, dan masyarakat hidup dengan tentram, ketentraman itu tak berlangsung lama karena mengundang para jagoan pasar yang merupakan anak buah dari kiaiAnggaspati.

Masyarakat pun mengadu pada kiaiKonang, dengan kesaktian mengadakan tubuh membuat para jagoan pasar pun takut dan berlari untuk mengadu kepada kiaiAnggaspati. KiaiKonang dengan pecut sakti dan kiaiAnggaspati dengan kapak sakti bertarung sehari semalam, berimbangnya kekuatan membuat pertarungan tak selesai-selesai, membuat kiaiKonang dan Anggaspati pun sepakat mengakhiri pertarungan dengan ilmu pamungkas masing-masing, tak lama kemudian kiaiAnggaspati pun terpental jauh dan kalah. Karena kesaktiannya telah hilang kiaiAnggaspati pun dimandikan di *Sendang* oleh masyarakat setempat. Sebagai penghargaan kepada kiaiKonang yang telah menjaga ketentraman desa namanya

dipakai menjadi nama pasar yaitu pasar konang. Disimpulkan pelaku kejahatan akan kalah dengan upaya kebaikan didukung masyarakatnya.

Subandi dan kawan-kawan dalam bukunya yang berjudul *Wayang Beber Remeng Mangunjaya Gelaran Wonosari Dan Wayang Beber Jaka Kembang Kuning Karangtalun Pacitan Serta Persebarannya Di Seputar Surakarta*, menjelaskan sebagai berikut.

Wayang beber adalah salah satu jenis wayang yang terdapat di Jawa terbuat dari kertas panjang dan digambari (dilukis) episode-episode cerita yang pementasannya berupa pertunjukan gambar yang digelar (dibeber) dan tidak berupa bayangan (shadow play) seperti wayang kulit purwa.<sup>26</sup>

Dalang dalam mempertunjukkan wayang beber menuturkan cerita dengan diiringi musik gamelan. Wayang beber pada awalnya menceritakan kisah purwa kemudian mengalami perubahan cerita, yaitu kisah tentang Panji.

Wayang beber yang diambil dalam tugas akhir ini hanya bersifat karakternya saja, untuk mendetailkan karakter bentuk. Kiai Konang yang digambarkan berkarakter tokoh protagonis (kebaikan) wayang beber yang memiliki wajah tenang, menunduk, santun, berkumis dan mata tidak lebar. Sedangkan Kiai Anggaspati digambarkan berkarakter tokoh antagonis (kejahatan) wayang beber yang memiliki wajah beringas, tingkah kurang sopan, mata lebar, dan berbadan gemuk. Preman pasar yang digambarkan berkarakter antagonis yang memiliki wajah beringas, berpostur sedang dan membawa senjata. Sedangkan masyarakat digambarkan berkarakter sederhana, termasuk pakaian yang dikenakannya.

---

<sup>26</sup>Subandi dkk. 2011. *Wayang Beber Remeng Mangunjaya Gelaran Wonosari Dan Wayang Beber Jaka Kembang Kuning Karangtalun Pacitan Serta Persebarannya Di Seputar Surakarta*. Surakarta : ISI Press Solo. 2.

Motif yang digunakan dalam gambar ini menggunakan motif tumbuhan seperti pohon, bunga, binatang, tanah yang divisualkan ke dalam bentuk wayang beber. Sebagai contoh gambar motif tumbuhan dan lain-lain dalam wayang beber panji sebagai berikut:



Gambar 16: Wayang beber cerita Panji. Judul: jagong 4, ukuran: 80 x 60 cm, bahan: kain kanvas  
(Fotografer : Sutriyanto, 24 November 2015)

Keterangan : 1. Motif tanah pada wayang beber. 2. Motif tokoh pada wayang beber. 3. Motif pohon pada wayang beber. 4. Motif rumput pada wayang beber. 5. Motif hewan pada wayang beber.

## F. Tinjauan Relief Logam

Pencipta karya relief pendahulu kita sejak zaman hindu jawa sudah pandai mengukir batu menghasilkan relief adiluhung seperti “relief” penghias candi batu Borobudur, Prambanan, di Jawa Tengah dan lainnya. Penciptaan karya tugas akhir

ini adalah membuat ukiran relief mitos desa Bokonang dari plat logam tembaga dan kuningan dibentuk dengan tehnik ukir *wudulan*.

Dalam kamus bahasa Indonesia, relief merupakan pahatan yang menampilkan perbedaan bentuk dan gambar dari permukaan rata disekitarnya.<sup>27</sup> relief logam merupakan penghias yang dapat digunakan untuk menghias dinding bangunan maupun menjadi karya seni dalam pameran. Relief logam biasanya di buat oleh pelajar seni, pengrajin, maupun seniman.

Relief logam di pasaran dijual dalam bentuk 2 (dua) dimensi. Relief logam merupakan pahatan atau ukiran yang menyajikan perbedaan bentuk dan gambar, gambar timbul pada candi dan sebagainya.<sup>28</sup> Relief juga termasuk produk seni ukir atau seni pahat. Seni pahat adalah cabang seni murni yang umumnya berkaitan dengan kreasi bentuk ekspresi tiga dimensi, pahatan mencakup berbagai jenis karya seni. Mulai dari obyek yang bebas dan berdiri lepas dalam bentuk relief tinggi, rendah atau menengah sampai bentuk relief yang sangat ekstrim yaitu lebih tinggi sedikit dari pada lukisan timbul.<sup>29</sup>

Seni relief juga merupakan istilah yang lebih umum, dimana seni ukir adalah salah satunya. Sama halnya dengan istilah stilasi yang adalah salah satu bentuk deformasi, tetapi lazimnya dikhususkan untuk menamai perubahan bentuk dalam sebuah ornamen.<sup>30</sup> Penciptaan relief logam ini mengolah bentuk sepuluh

---

<sup>27</sup>Peter Salim. T.Th. *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Modern English.

<sup>28</sup>Peter Salim. T.Th.

<sup>29</sup>Humar Sahman. 1993. *Mengenal Dunia Seni Rupa Tentang Seni Karya Seni Aktifitas Kreatif, Apresiasi Kritik dan Estetika*. Semarang: IKIP Press. 79.

<sup>30</sup> S.P. Soedarso. 1990. *Tinjauan Seni Sebuah pengantar Untuk Apresiasi Seni*. Surabaya: Saku Dayar Sana. 54.

ilustrasi gambar mitos desa Bekonang dideformasikan menjadi bentuk ukiran relief mitos desa Bekonang dengan plat logam.

### **G. Tinjauan Bahan**

Pemilihan plat logam tembaga yang digunakan karena bersifat mudah dikerjakan, lunak, dan awet hingga ratusan tahun. Tembaga, memiliki lambang Cu, berasal dari bahasa Latin yaitu Cuprum. Tembaga termasuk kedalam logam murni, Tembaga murni sifatnya halus dan lunak, dengan permukaan berwarna jingga kemerahan.<sup>31</sup> Penciptaan karya relief logam ini, logam tembaga digunakan sebagai material yang dipahat sesuai dengan tema dan digunakan sebagai 2 (dua) adegan puncak dalam 8 (delapan) karya tugas akhir yang akan dibuat pencipta.

Pemilihan kuningan bersifat agak keras dibentuk akan tetapi jika ditinjau dari segi warnanya lebih bagus dan menarik kuningan serta tembaga ketimbang bahan lain kecuali emas. Kuningan, jenis logam paduan yang terdiri dari tembaga dan seng yang berwarna kuning keputihan. Di pasarkan dalam bentuk plat, kawat, pipa dan lain sebagainya. Logam kuningan yang digunakan sebagai bahan pembuatan plat kuningan mengandung paduan antara logam tembaga (Cu) dengan logam seng (Zn) dengan komposisi 70-30%, sehingga menghasilkan kuningan yang mudah dibentuk atau dikerjakan.<sup>32</sup> Plat logam digunakan sebagai bahan material yang dipahat sesuai dengan tema garapnya dan digunakan dalam enam (6) dari delapan (8) adegan karya tugas akhir yang akan dibuat pencipta.

---

<sup>31</sup>Tata Surdia M.S. dan Kenji Chijiwa. 1980. *Teknik Pengecoran Logam*. Jakarta: Pradnya paramita. 5.

<sup>32</sup>Tata Surdia dan Shinroku Saito. 1999. *Pengetahuan bahan teknik cetakan ke 4* Jakarta: Pradnya paramita. 124.



## H. Originalitas Penciptaan

Konsep penciptaan karya kriya yang bersumber dari asal mula Bekonang, objek yang menjadi fokus penciptaan karya adalah ilustrasi gambar 1. KiaiKonang mengajarkan bertani pada masyarakat, 2. Jagoan desa mengacau pasar, 3. Kesaktian kiaiKonang, 4. Jagoan pasar mengadu pada kiaiAnggaspati, 5. KiaiKonang menuju pasar, 6. Pertarungan kiaiKonang dan kiaiAnggaspati, 7. KiaiAnggaspati kalah pertarungan dan dimandikan di *sendang*, 8. Suasana pasar Bekonang, dalam buku *The History of Bekonang*. Adegan tokoh ini merupakan penokohan figur wayang beber ke dalam bentuk relief logam untuk bangunan rumah tinggal. Akan diwujudkan ke dalam bentuk relief logam, bermakna cerita tokoh-tokoh terjadinya desa Bekonang. Pilihan gambar adegan tokoh-tokoh ilustrasi *The History of Bekonang* dipahami dan dibentuk dengan teknik ukir menjadi relief logam penghias dinding bangunan.

Penciptaan karya ini diharapkan dapat mewakili wawasan tentang cerita desa Bekonang. Penciptaan karya ini mengedepankan aspek-aspek keindahan bahan, teknik, bentuk, makna, fungsi. tokoh berdirinya desa Bekonang. Sepengetahuan penciptaan karya relief logam yang terinspirasi dari cerita asal mula mitos desa Bekonang belum ada, oleh sebab itu penciptaan karya relief mitos desa Bekonang yang diukirkan pada plat logam tembaga dan kuningan dalam tugas akhir ini dapat dipertanggungjawabkan.

### **BAB III**

## **EKSPLORASI DAN PENCIPTAAN KARYA**

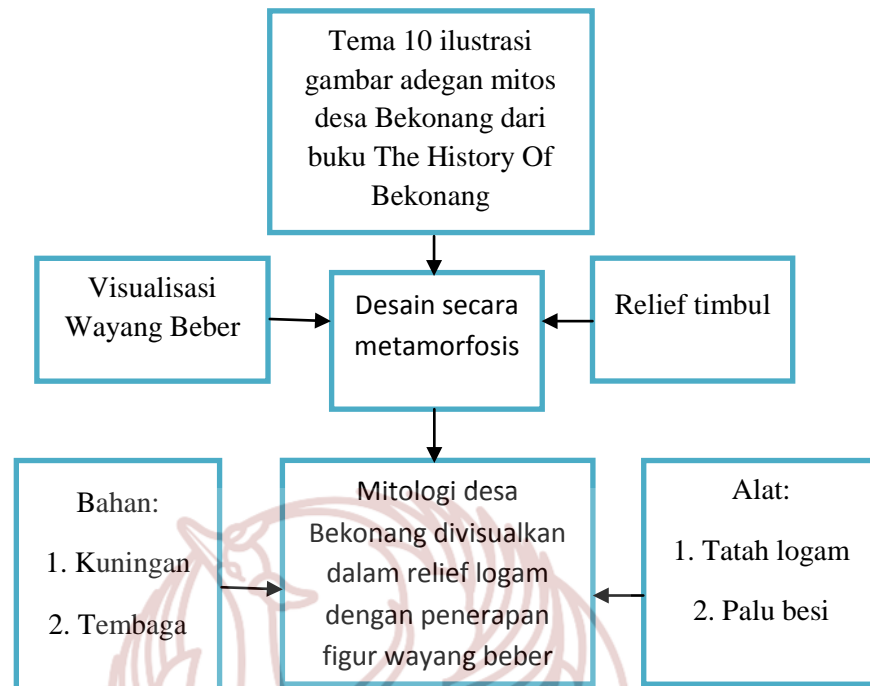
### **A. Eksplorasi Materi Penciptaan**

Penciptaan karya seni kriya melalui berbagai tahapan kerja, dalam rangka memenuhi tujuan dalam penciptaan karya tersebut, tahap pertama dalam rangka penciptaan karya seni kriya ialah eksplorasi, hal itu bertujuan untuk menciptakan karya yang sesuai dengan sumber ide penciptaan. Pencarian sumber objek dan pengamatan dilakukan guna menambah pengetahuan dan dasar guna memperkuat konsep dan gagasan ide yang mengangkat sebuah tema ke dalam bentuk karya relief mitos desa Bekonang. Adapun eksplorasi penciptaan tugas akhir ini ada 2 (dua) bagian antara lain:

#### **1. Eksplorasi Pengembaraan jiwa, Pengamatan, Penggalan Sumber Informasi**

Ilustrasi gambar sepuluh adegan gambar dalam buku *The History of Bekonang* tahap satu ke tahap berikutnya dibentuk secara hukum metamorfosis menjadi karya relief mitologi desa Bekonang. Secara diagram bisa di gambarkan sebagai berikut :

#### Diagram struktur penciptaan karya



Gambar 17: Skema cara merubah ilustrasi gambar buku secara metamorfosis menjadi relief desa Bekonang

Sebagai buah pemikiran konsep lahir yang bertujuan membangun kesamaan persepsi melalui komunikasi kepada masyarakat lewat bahasa rupa. Konsep merupakan salah satu bentuk pemikiran yang menjadi dasar, melatar belakangi, dan membingkai keseluruhan aspek dalam wujud karya.<sup>33</sup> Berawal dari pemikiran penciptaan relief logam yang tidak hanya sebagai penghias dinding bangunan rumah akan tetapi mampu menjadi media ekspresi sang pencipta karya. Pada karya tugas akhir ini membuat relief logam cerita tokoh-tokoh terjadinya desa bekonang, berbentuk wayang beber yang indah untuk penghias dinding bangunan rumah tinggal.

<sup>33</sup> Dharsono Sony Kartika. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung : Rekayasa Sains. 29.

## 2.Eksplorasi Landasan Teori dan Acuan Visual

Penggubahan bentuk adegan tokoh-tokoh mitologi desa Bekonang ke dalam bentuk relief logam ini mengacu pada tampilan bentuk penokohan figur wayang beber. Penciptaan desain harus memikirkan aspek-aspek yang terdapat pada penggambaran tokoh wayang beber dan tehnik pengukiran relief logamnya.

Adegan tampilan ilustrasi gambar dari buku *The History of Bekonang* dicermati dan dipahami lalu dirubah secara metamorfosis menjadi relief mitos desa Bekonang.

### **B.Perancangan Penciptaan**

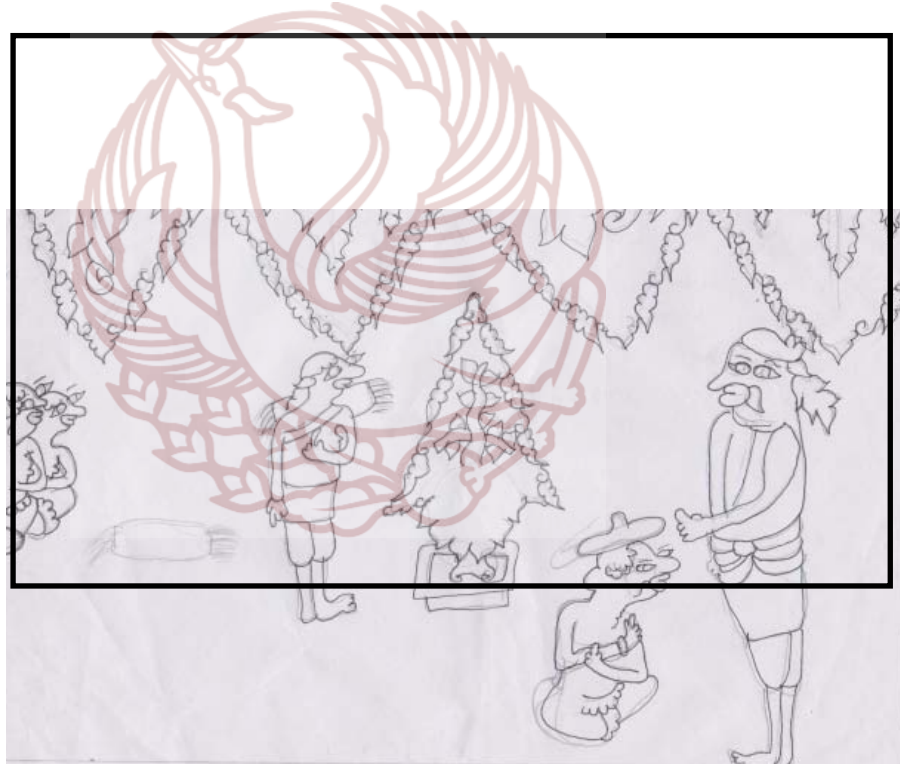
Pencarian sumber referensi bertujuan menciptakan karya relief logam secara kreatif dan inovatif guna merancang desain yang memiliki nilai estetis. Menuangkan ide atau gagasan perancangan karya pencipta membuat sket desain sebanyak mungkin guna menemukan sket desain relief mitos desa Bekonang sesuai konsep dan tema yang diangkat.

Pembuatan karya seni relief logam mitologi desa Bekonang dibuat gambar sketdesain alternatif terlebih dahulu guna menentukan tata letak tokoh dalam gambar dan bentuk kemudian dilanjutkan ke tahap pembuatan gambar kerja, desain kerja dan perwujudan karya relief nya.

Pembuatan sket relief logam dengan tema mitologi desa Bekonang secara metamorfosis menjadi bentuk sket relief wayang beber mitos desa Bekonang sebagai berikut:

### 1. Sket alternatif relief wayang beber mitos Bekonang

Proses penciptaan karya tugas akhir ini melalui tahapan-tahapan, yang pertama ialah pemilihan sket, sket-sket relief logam yang telah dibuat di konsultasikan kepada dosen pembimbing dan mendapat pengarahannya dan penjelasan tentang teknis proses pengerjaan dan lain sebagainya, kemudian bersama dosen pembimbing dan pencipta dipilih delapan sket karya untuk menjadi sket alternatif.



Gambar 18. Desain alternative 1  
(Scan: Kodaryadi, 24 November 2016)

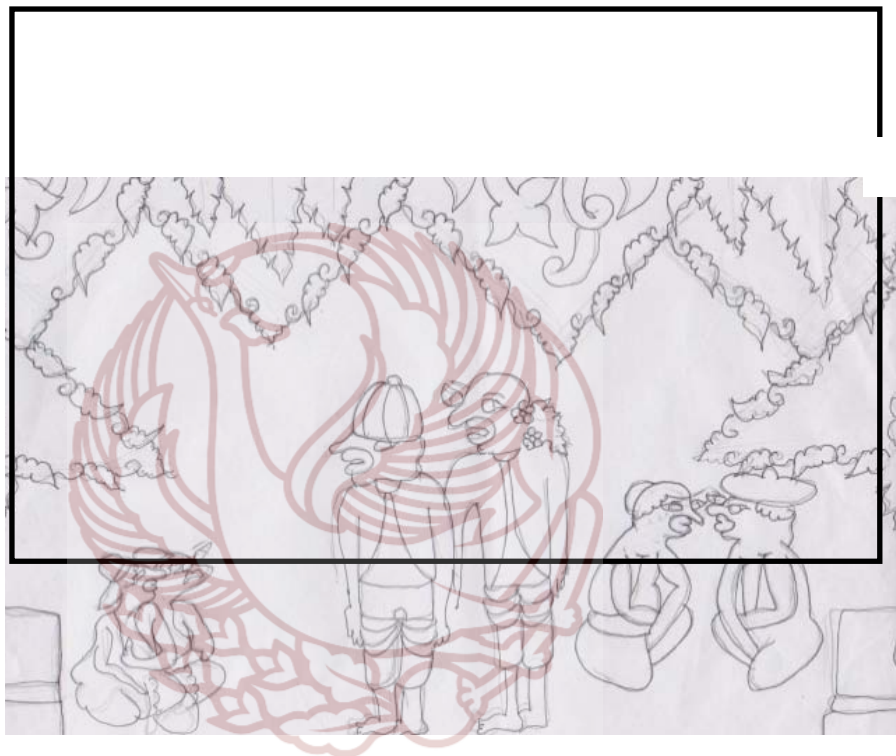


42

Gambar 19. Desain alternative 2  
(Scan: Kodaryadi, 24 November 2016)



Gambar 20. Desain alternative 3  
(Scan: Kodaryadi, 24 November 2016)



43

Gambar 21. Desain alternative 4  
(Scan: Kodaryadi, 24 November 2016)



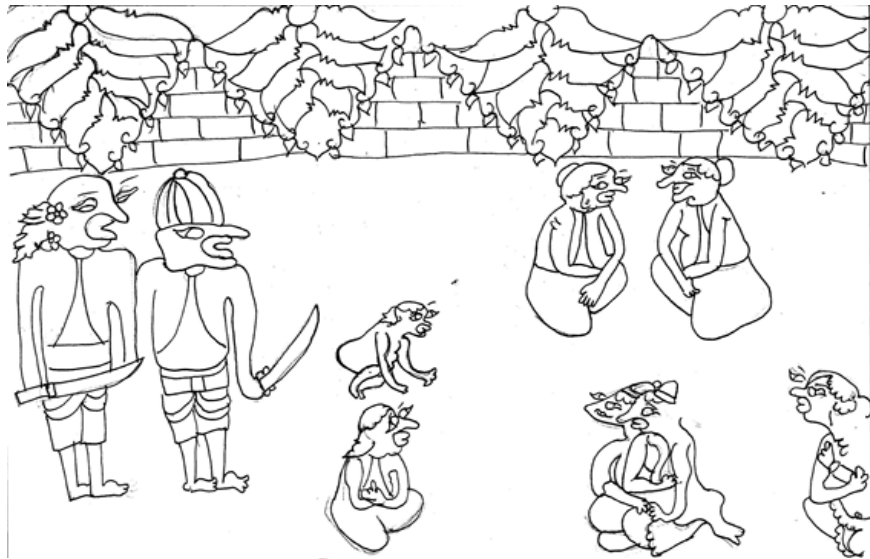
63





Gambar 22. Desain alternative 5  
(Scan: Kodaryadi, 24 November 2016)





Gambar 23. Desain alternative 6  
(Scan: Kodaryadi, 24 November 2016)

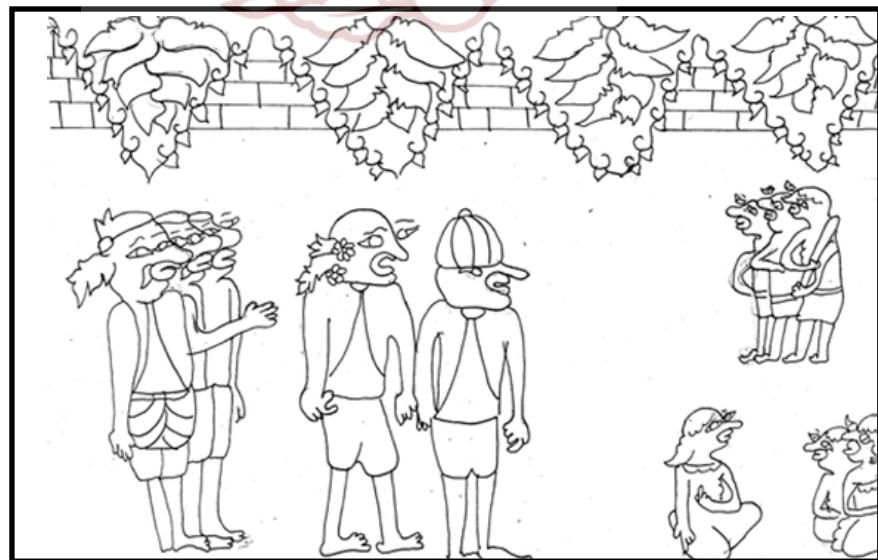


Gambar 24. Desain alternative 7  
(Scan: Kodaryadi, 24 November 2016)

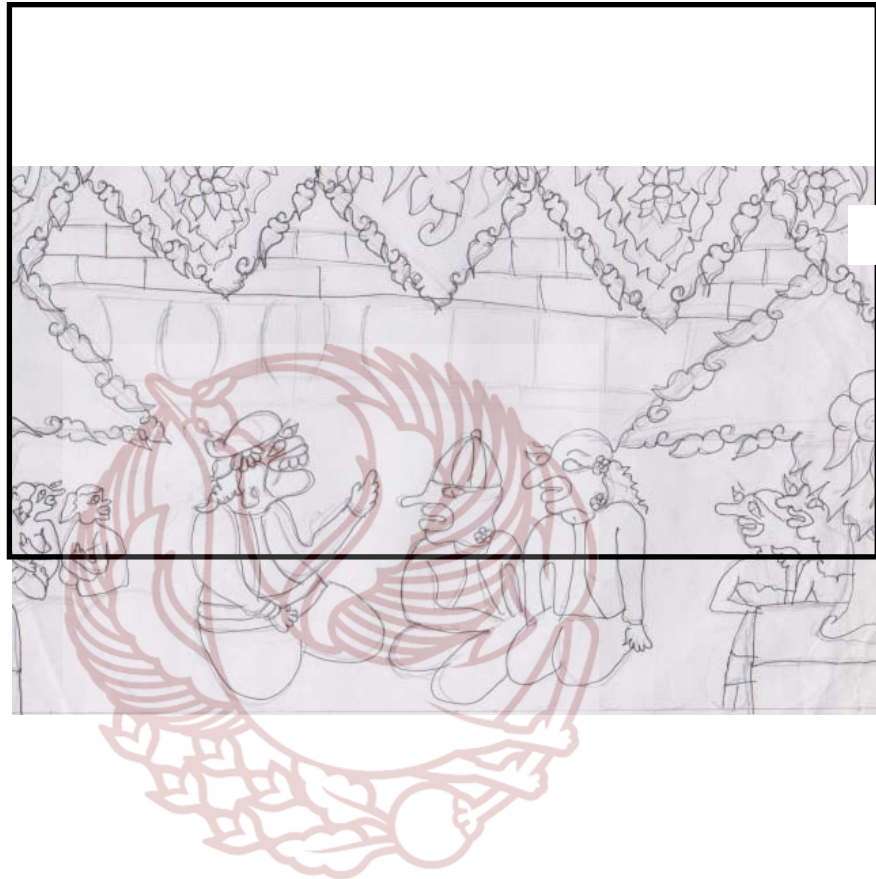


45

Gambar 25. Desain alternative 8  
(Scan: Kodaryadi, 24 November 2016)



Gambar 26. Desain alternative 9  
(Scan: Kodaryadi, 24 November 2016)



46

Gambar 27. Desain alternative 10  
(Scan: Kodaryadi, 24 November 2016)



Gambar 28. Desain alternative 11  
(Scan: Kodaryadi, 24 November 2016)

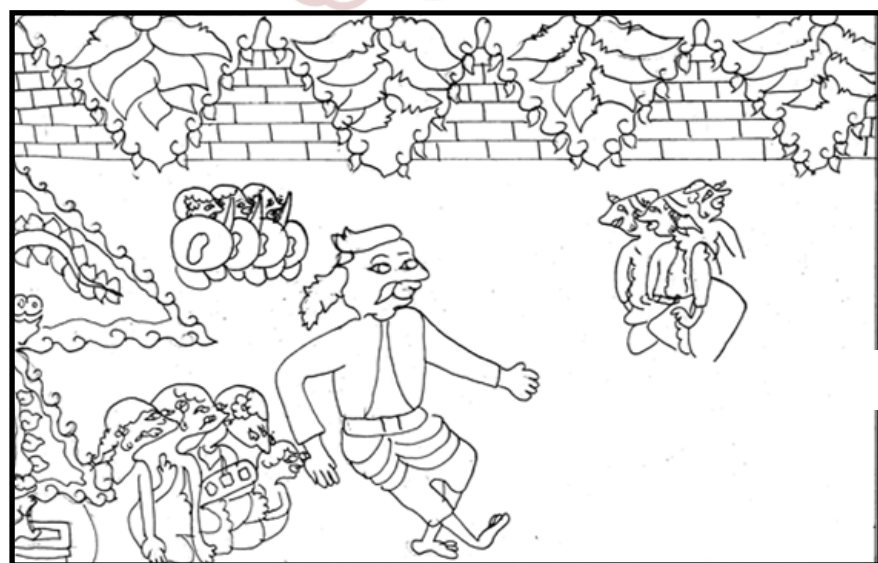


Gambar 29. Desain alternative 12  
(Scan: Kodaryadi, 24 November 2016)





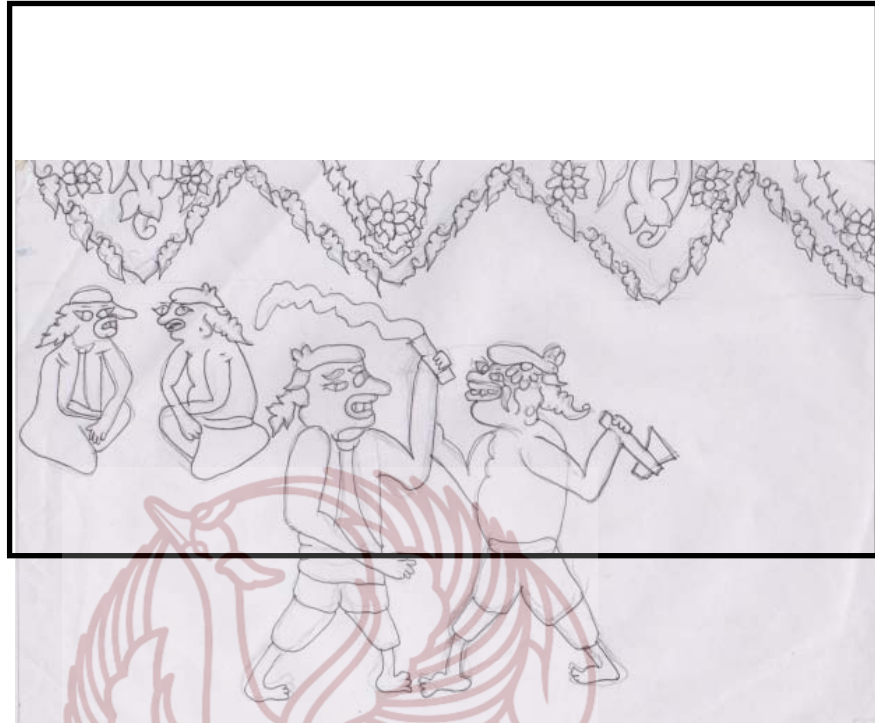
Gambar 30. Desain alternative 13  
(Scan: Kodaryadi, 24 November 2016)



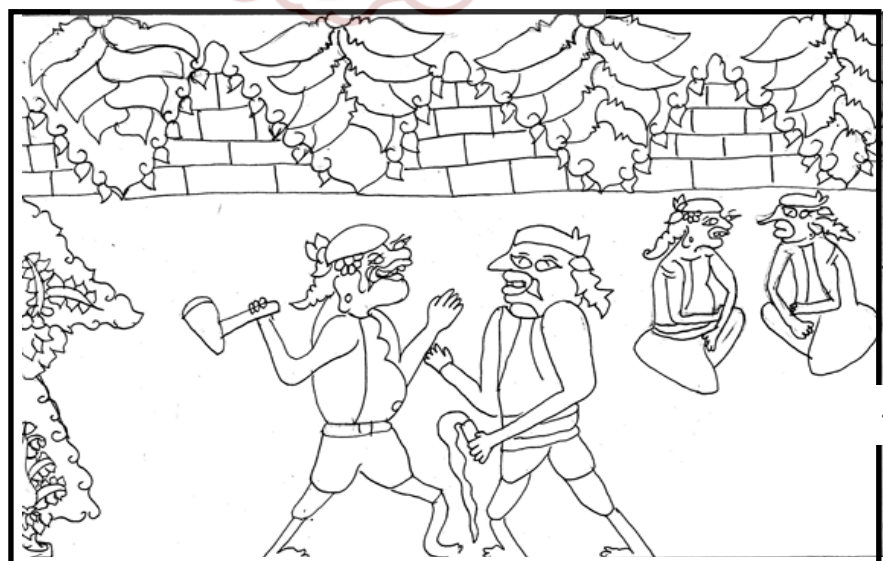
48

Gambar 31. Desain alternative 14

(Scan: Kodaryadi, 24 November 2016)

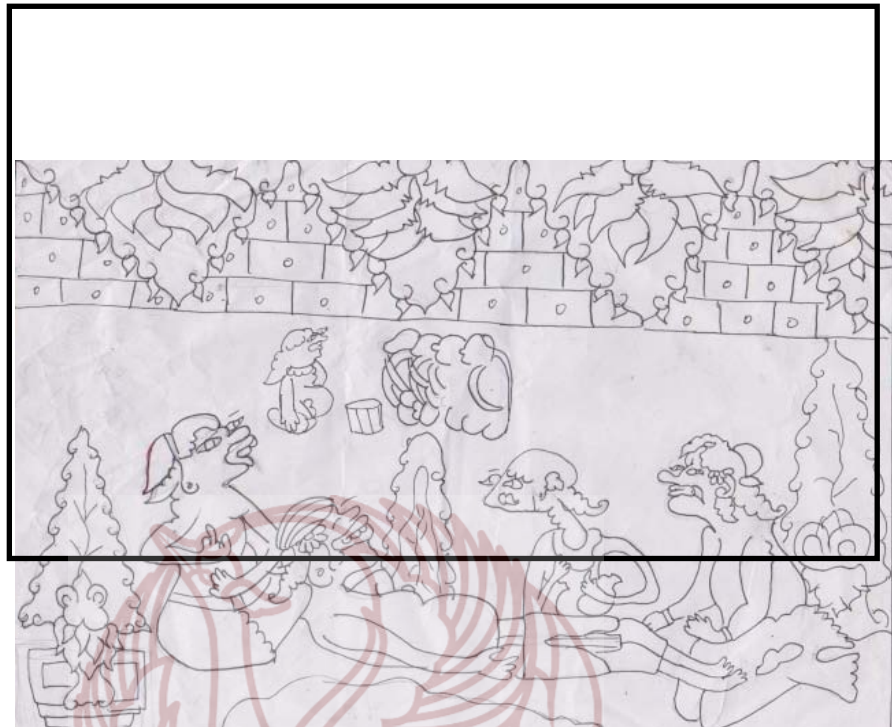


Gambar 32. Desain alternative 15  
(Scan: Kodaryadi, 24 November 2016)

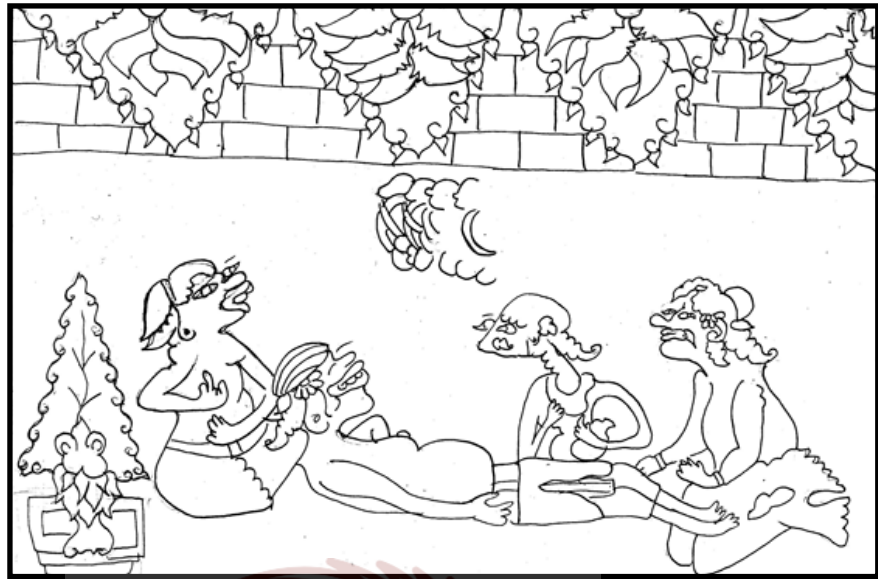


49

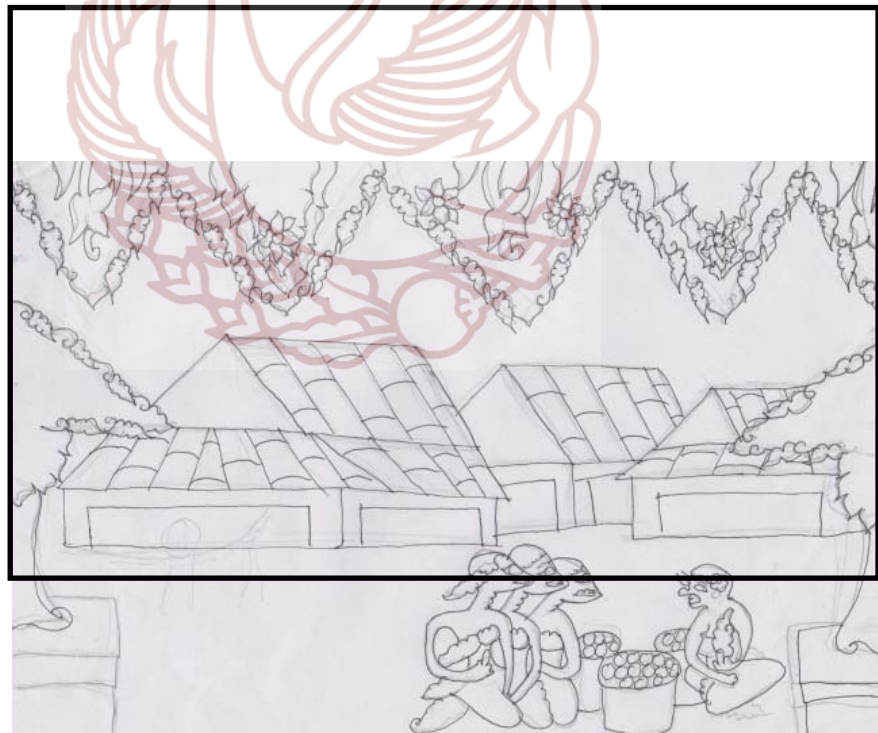
Gambar 33. Desain alternative 16  
(Scan: Kodaryadi, 24 November 2016)



Gambar 34. Desain alternative 17  
(Scan: Kodaryadi, 24 November 2016)

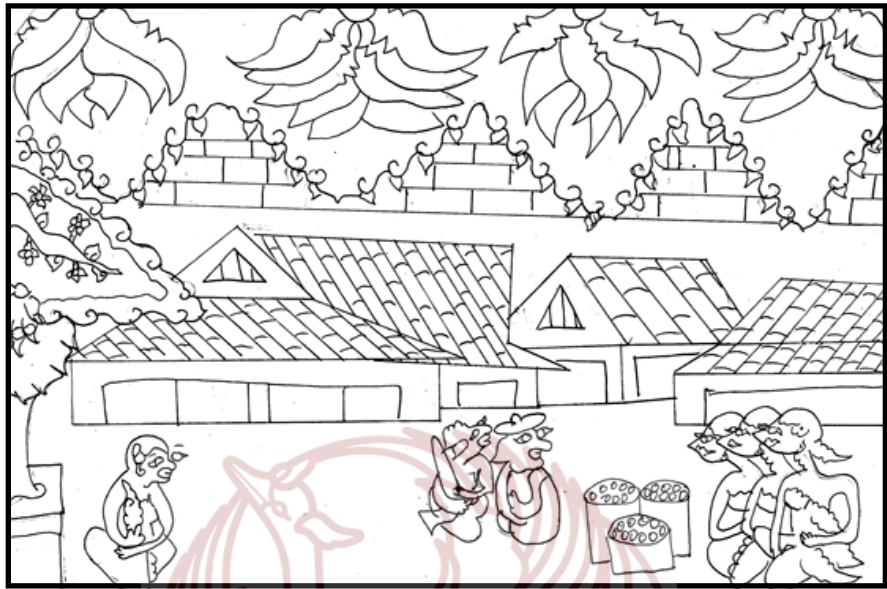


Gambar 35. Desain alternative 18  
(Scan: Kodaryadi, 24 November 2016)



Gambar 36. Desain alternative 19  
(Scan: Kodaryadi, 24 November 2016)





Gambar 37. Desain alternative 20  
(Scan: Kodaryadi, 24 November 2016)

Pencipta karya menyajikan 20 buah sket desain alternatif, kemudian setelah dikonsultasikan dan diskusikan dengan cermat dengan pembimbing tugas akhirnya. Dari 20 (dua puluh) sket dipilih 8 (delapan) sket desainnya dijadikan sket desain terpilih sebagai berikut:

2. Sket relief wayang beber mitos desa Bekonang terpilih

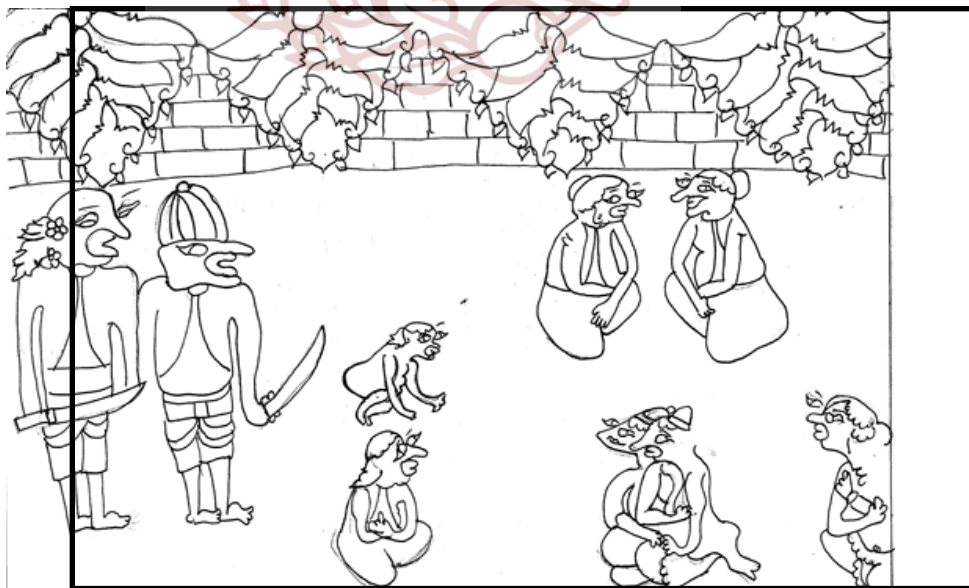
52

a. Sket relief terpilih 1



Gambar 38. Sket terpilih 1 (Scan: Kodaryadi, 24 November 2016)

b. Sket relief terpilih 2



Gambar 39. Sket terpilih 2  
(Scan: Kodaryadi, 24 November 2016)

74

c. Sket relief terpilih 3

53



Gambar 40. Sket terpilih 3  
(Scan: Kodaryadi, 24 November 2016)

d. Sket relief terpilih 4



Gambar 41. Sket terpilih 4  
(Scan: Kodaryadi, 24 November 2016)

75

e. Sket relief terpilih 5

54



Gambar 42. Sket terpilih 5  
(Scan: Kodaryadi, 24 November 2016)

f. Sket relief terpilih 6



Gambar 43. Sket terpilih 6  
(Scan: Kodaryadi, 24 November 2016)



g. Sket relief terpilih 7

55



Gambar 44. Sket terpilih 7  
(Scan: Kodaryadi, 24 November 2016)

h. Sket relief terpilih 8



Gambar 45. Sket terpilih 8

(Scan: Kodaryadi, 24 November 2016)

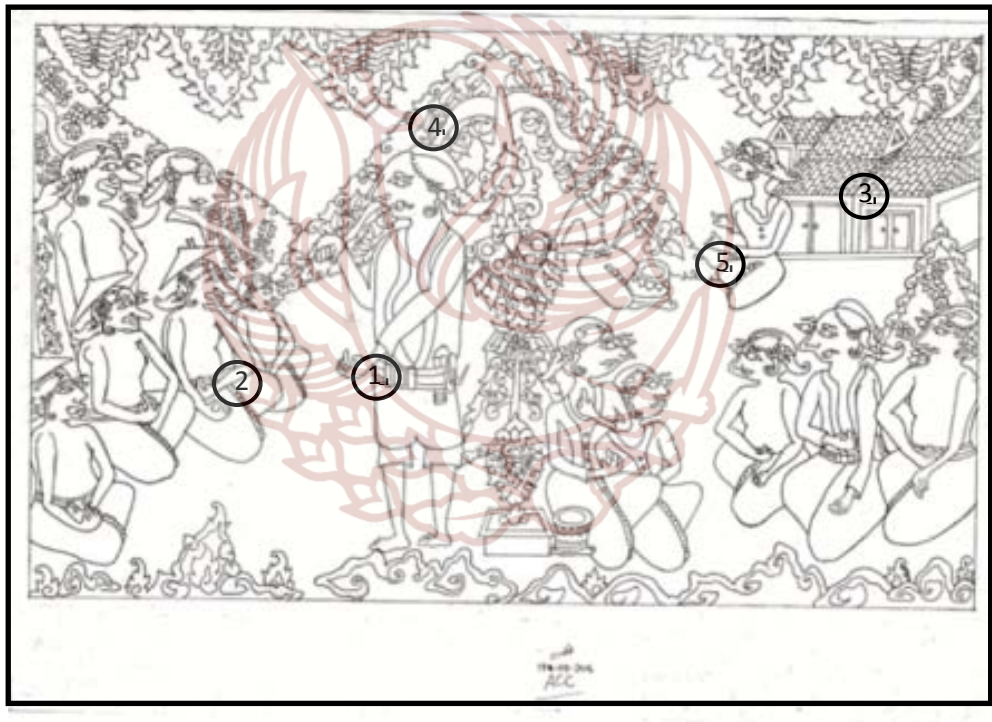
8 (delapan) sket terpilih ini kemudian masih dimatangkan kedalam desain kerja yang lebih detail sebagai berikut ini:

### 3. Desain kerja relief logam

56

Desain kerja merupakan tahapan kelanjutansket terpilih disempurnakan sesuai dengan kreativitas pencipta. Berikut ini merupakan desain kerja selanjutnya akan diwujudkan menjadi karya tugas akhir:

#### a. Desain kerja relief karya pertama



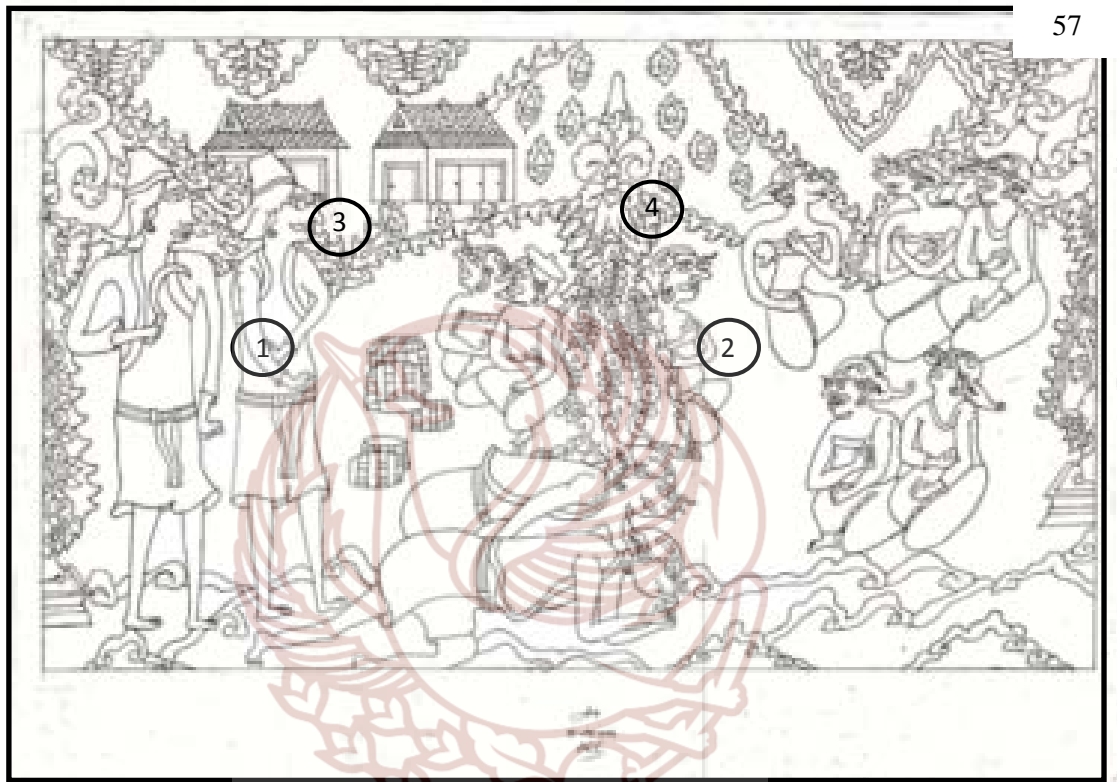
Gambar 46: Gambar desain karya 1. Judul: *Sesuluh*, ukuran: 60 x 37,5 cm, bahan: kuningan, teknik: ukir *wudulan*, fungsi: penghias dinding bangunan rumah  
(Scan: Kodaryadi, 24 November 2016)

Keterangan :

1. KiaiKonang telah divisualisasi dalam bentuk wayang beber yang sedang mengajarkan pertanian.
2. Petani telah divisualisasi ke dalam bentuk figur wayang beber yang sedang mendengarkan kiaiKonang.
3. Pasar Bekonang
4. Pohon telah divisualisakan ke dalam bentuk wayang beber.
5. Pedagang pasar dan pembeli di pasar.



b. Desain kerja relief karya kedua

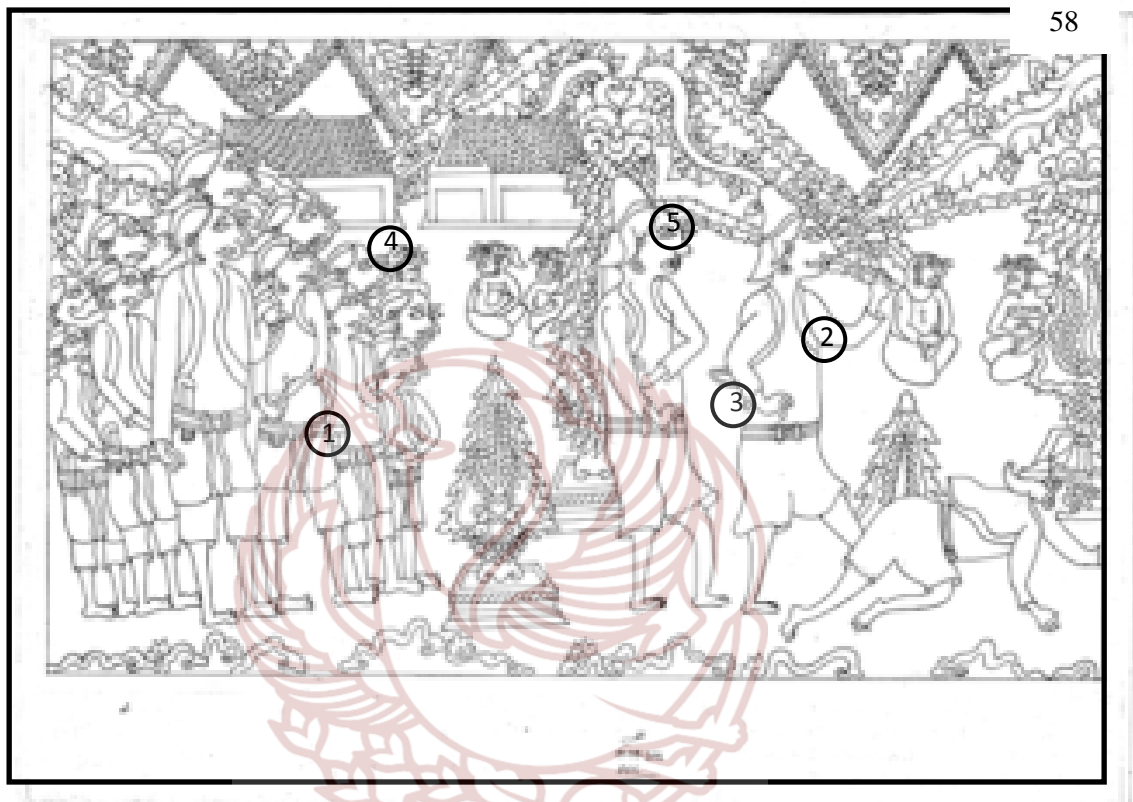


Gambar 47: Gambar desain karya 2. Judul: *Dedengkot Peken Ngamuk*, ukuran: 60 x 37,5 cm, bahan: kuningan, teknik: ukir *wudulan*, fungsi: penghias dinding bangunan rumah (Scan: Kodaryadi, 24 November 2016)

Keterangan :

1. Jagoan pasar yang telah divisualisasi dalam bentuk wayang beber yang sedang mengacau di pasar.
2. Pedagang yang telah divisualisasi ke dalam bentuk wayang beber.
3. Pasar Bekonang
4. Pohon yang telah divisualisasi ke dalam bentuk wayang beber.

c. Desain kerja relief karya ketiga



Gambar 48: Gambar desain karya 3. Judul: *Mecah Rogo*, ukuran: 60 x 37,5 cm, bahan: kuningan, teknik: ukir *wudulan*, fungsi: penghias dinding bangunan rumah (Scan: Kodaryadi, 24 November 2016)

Keterangan :

1. KiaiKonang mengusir para jagoan pasar yang sedang mengacau dengan kesaktiannya yang dapat melipat gandakan tubuhnya.
2. Masyarakat dan pedagang pasar menyaksikan kejadian tersebut.
3. Para jagoan lari ketakutan melihat kesaktian kiaiKonang.
4. Pasar Bekonang.
5. Pohon-pohon yang telah divisualisasikan ke dalam bentuk wayang beber.

d. Desainerjarelief karya keempat

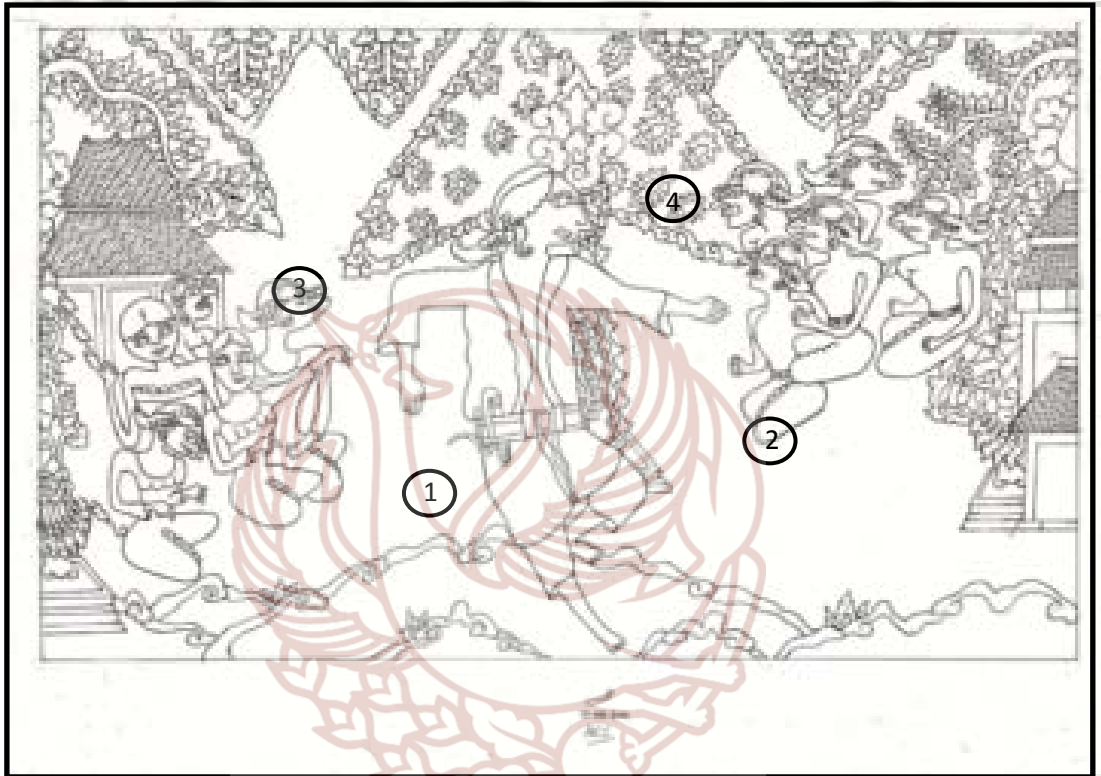
59



Gambar 49: Gambar desain karya 4. Judul: *Wadul 1*, ukuran: 60 x 37,5 cm, bahan: kuningan, Teknik: ukir *wudulan*, fungsi: penghias dinding bangunan rumah (Scan: Kodaryadi, 24 November 2016)

Keterangan :

1. KiaiAnggaspati merasa marah mendengar anak buahnya diganggu kiaiKonang.
2. Para jagoan pasar tersebut mengadukan kejadian dipasar kepada kiaiAnggaspati.
3. Masyarakat membicarakan pengaduan tersebut.
4. Pasar Bekonang.



Gambar 50: Gambar desain karya 5. Judul: *Wadul 2*, ukuran : 60 x 37,5 cm, bahan: kuningan, teknik: ukir *wudulan*, fungsi: penghias dinding bangunan rumah (Scan: Kodaryadi, 24 November 2016)

Keterangan :

1. KiaiKonang mendengar pengaduan masyarakat tersebut langsung berlari menuju ke pasar guna menemui kiaiAnggaspati.
2. Masyarakat, mengadukan kepada kiai Konang.
3. Rumah kiai Konang.
4. Pohon-pohon yang divisualisasikan dalam bentuk wayang beber.

f. Desain kerjarelief karya keenam

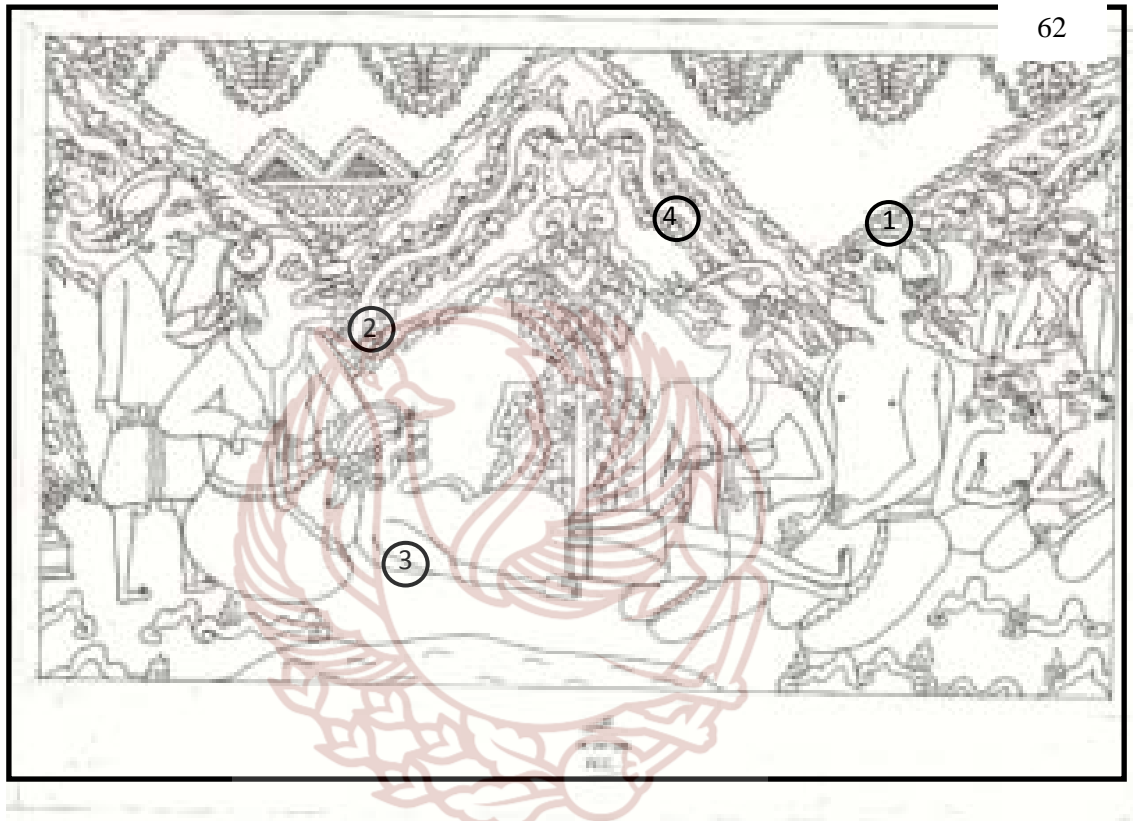


Gambar 51: Gambar desain karya 6. Judul: *Adhu Kasektenan*, ukuran: 60 x 37,5 cm, bahan: kuningan, teknik: ukir *wudulan*, Fungsi: penghias dinding bangunan rumah (Scan: Kodaryadi, 24 November 2016)

Keterangan :

1. Masyarakat dan pedagang pasar menyaksikan pertarungan antara kiai Konang dan kiai Anggapati.
2. Kiai Konang dengan pecut sakti nya sedang melawan kiai Anggaspati.
3. Kiai Anggaspati dengan kapak sakti nya sedang melawan kiai Konang.
4. Pasar Bekonang.
5. Pohon-pohon yang telah digubah menjadi bentuk wayang beber.

g. Desainerjarelief karya ketujuh



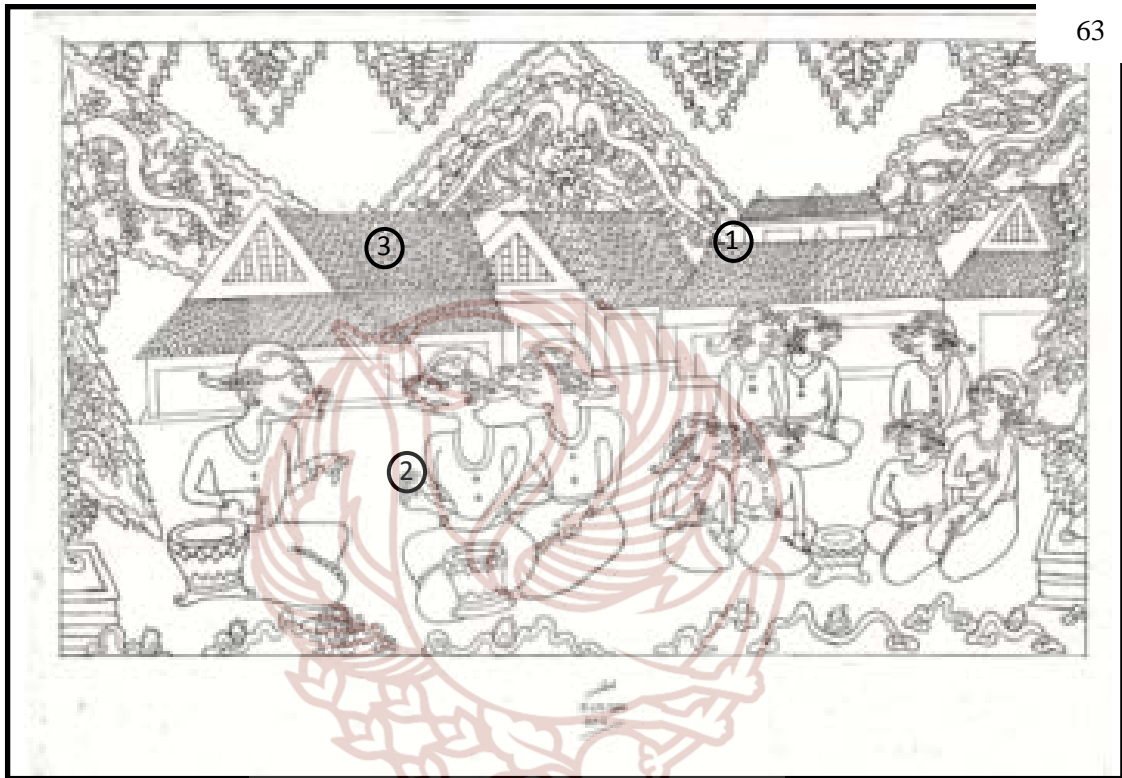
Gambar 52: Gambar desain karya 7. Judul: *Kasuranyudho*, ukuran: 60 x 37,5 cm, bahan: kuningan, teknik: ukir *wudulan*, fungsi: penghias dinding bangunan rumah (Scan: Kodaryadi, 24 November 2016)

Keterangan :

1. Masyarakat dan pedagang pasar menyaksikan kekalahan kiai Anggaspati.
2. Masyarakat menolong kiai Anggaspati yang sudah kehilangan kesaktiannya.
3. Kiai Anggaspati tidak sadarkan diri karena ilmu pamungkas kiai Konang.
4. Pohon-pohon yang telah divisualisasi menjadi bentuk pohon wayang beber.



h. Desain kerja relief karya kedelapan



63

Gambar 53: Gambar desain karya 8. Judul: *Peken Bekonang*, ukuran: 60 x 37,5 cm, bahan: kuningan, teknik: ukir *wudulan*, fungsi: penghias dinding bangunan rumah (Scan: Kodaryadi, 24 November 2016)

Keterangan :

1. Pasar Bekonang yang menjadi tempat jual beli kebutuhan sehari-hari.
2. Masyarakat dan pedagang pasar kembali hidup tenang dan melakukan aktivitas di pasar.
3. Pohon-pohon yang telah divisualisasi menjadi bentuk pohon wayang beber.

Desain karya relief logam akan dibuatkan figura dari kayu akasia untuk memperindah sajian reliefnya. Bentuk desain figura relief logam nya sebagai berikut:



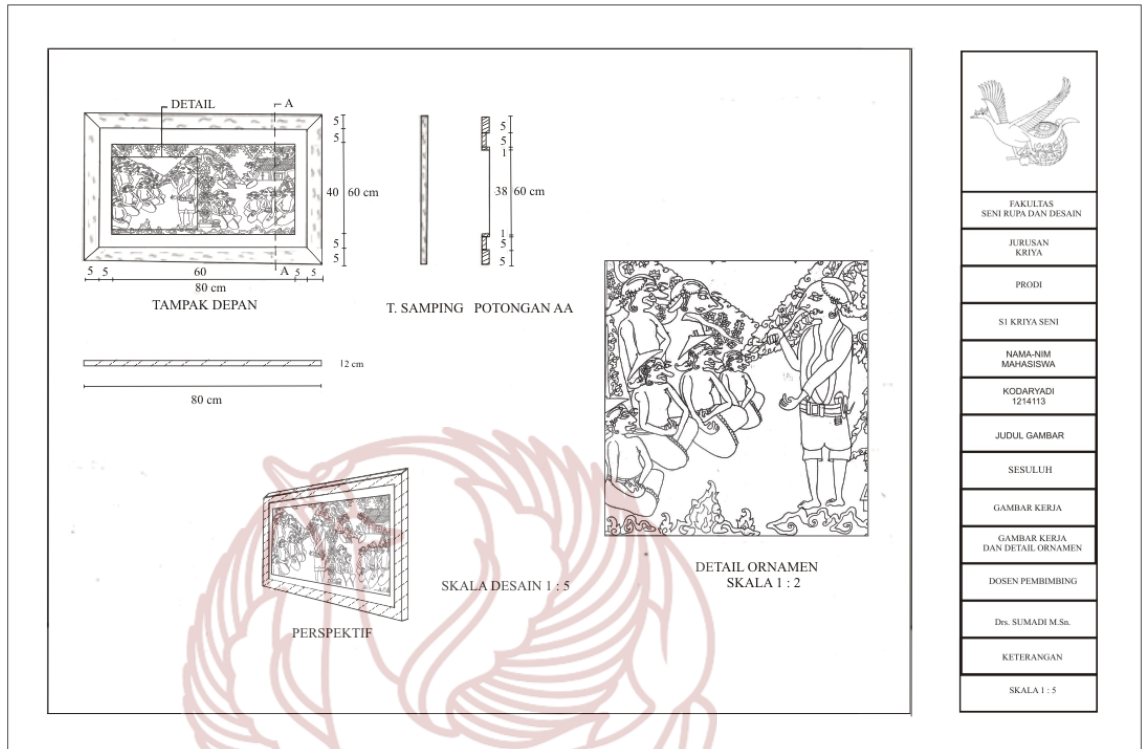
Gambar 54 : Gambar figura, ukuran : 80 x 60 cm, bahan : Kayu Akasia.  
(Fotografer: Kodaryadi, 24 November 2016)

Bahan kayu akasia digunakan dalam pembuatan figura karya relief logam ini karena memiliki tekstur yang indah. Kayu akasia juga kuat sampai jangka waktu yang panjang dibanding kayu yang lain. Harga kayu akasia juga lebih murah ketimbang kayu jati dan sebagainya.

#### 4. Proses perancangan desain gambar kerja

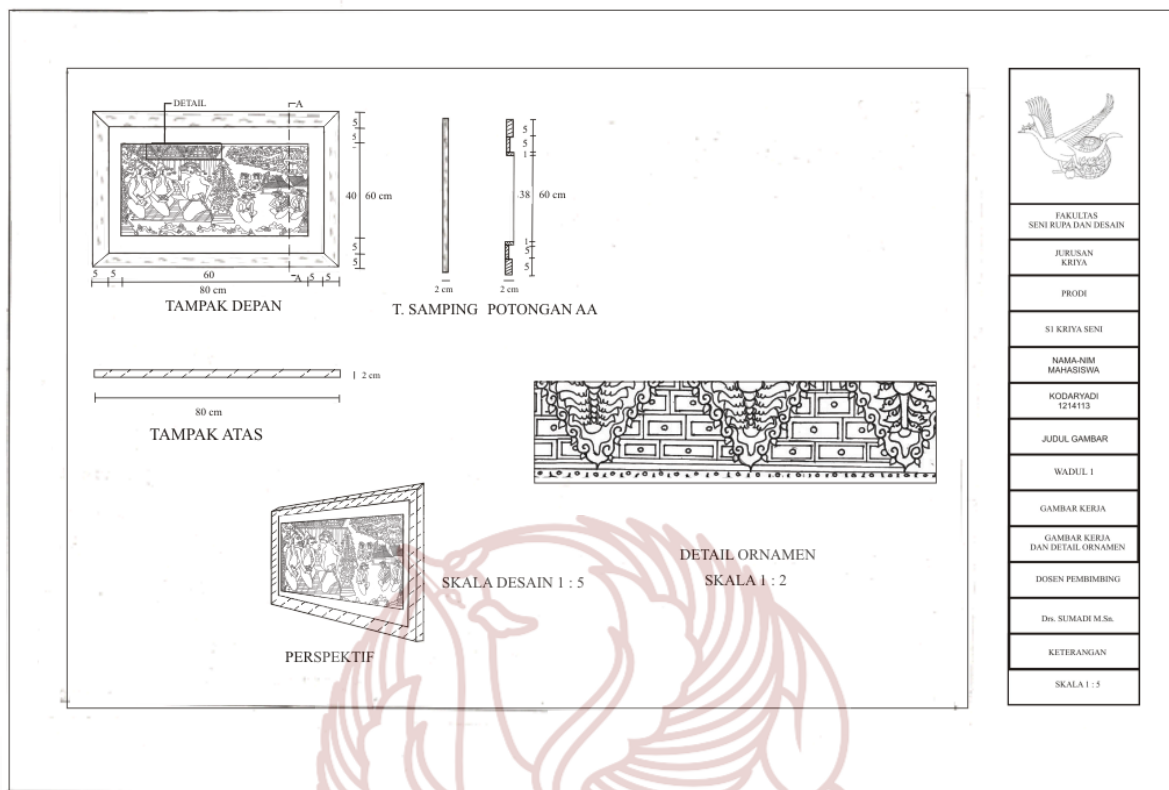
Desain ukiran relief logam dalam figura kayu digambar secara proyeksi dan perpektif.

A. Desain relief ukiran logam dalam figura di gambarkan secara proyektif dan perspektif dengan detail ornamen.





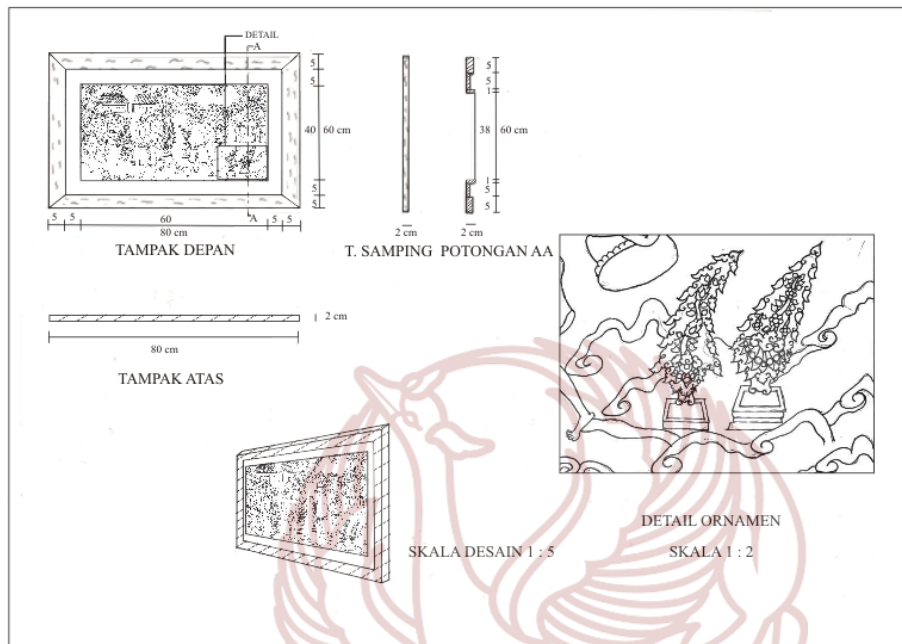




FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
JURUSAN KRIBA
PRODI
S1 KRIYA SENI
NAMA-NIM MAHASISWA
KODIARYADI 1214113
JUDUL GAMBAR
WADUL 1
GAMBAR KERJA
GAMBAR KERJA DAN DETAIL ORNAMEN
DOSEN PEMBIMBING
Drs. SUMADI M.Sc.
KETERANGAN
SKALA 1:5



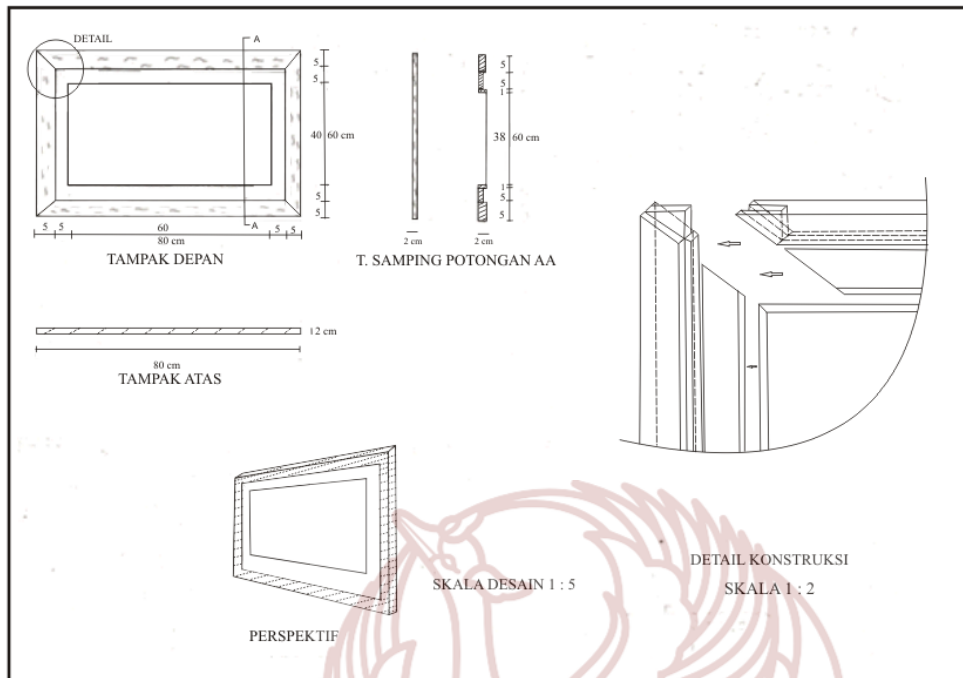





FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
JURUSAN KRIYA
PRODI
S1 KRIYA SENI
NAMA-NIM MAHASISWA
KODARVADI 1214113
JUDUL GAMBAR
ADHU KASEKTENAN
GAMBAR KERJA
GAMBAR KERJA DAN DETAIL ORNAMEN
DOSEN PEMBIMBING
Drs. SUMADI M.Sc.
KETERANGAN
SKALA 1 : 5







FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
JURUSAN KRIYA
PRODI
SI KRIYA SENI
NAMA-NIM MAHASISWA
KODARVADI 1214113
JUDUL GAMBAR
DESAIN KONSTRUKSI FIGURA
GAMBAR KERJA
GAMBAR KERJA DAN DETAIL ORNAMEN
DOSEN PEMBIMBING
Drs. SUMADI M.Sc.
KETERANGAN
SKALA 1 : 5

### C.Perwujudan Karya

Penciptaan karya relief logam ini mengacu teori 3 tahap 6 langkah milik SP Gustami, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Tahapan eksplorasi yang meliputi pengembaraan jiwa, pengamatan, penggalian sumber informasi, landasan teori dan acuan visual telah dilalui. Mengarah pada perwujudan karya nya. Perwujudan karya relief logam ini dilakukan sesuai dengan gambar kerjanya. Perwujudan karya tugas akhir dikerjakan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut ini:

#### 1. Persiapan bahan

Bahan pokok dalam karya tugas akhir ini adalah plat logam kuningan dan plat logam tembaga.

- a. Tembaga, adalah memiliki lambang Cu, berasal dari bahasa Latin yaitu Cuprum. Tembaga termasuk kedalam logam murni, Tembaga murni sifatnya halus dan lunak, dengan permukaan berwarna jingga kemerahan.<sup>34</sup>

Plat logam tembaga ini yang digunakan sebagai material yang di ukir sesuai dengan tema reliefnya. Logam tembaga dipasarkan dalam bentuk plat, kawat, pipa dan lain-lain. Plat Tembaga yang digunakan untuk relief ini adalah 60 cm x 37,5 cm x 0,6 mm

- b. Kuningan, adalah jenis logam paduan (campuran) yang terdiri dari tembaga dan seng yang berwarna kuning keputihan. Di pasarkan dalam bentuk plat, kawat, pipa dan lain sebagainya. Logam kuningan yang di gunakan

---

<sup>34</sup> Tata Surdia M.S. dan Kenji Chijiwa. 1980. *Teknik Pengecoran Logam*. Jakarta: Pradnya paramita. 5.



sebagai bahan pembuatan plat kuningan mengandung paduan antara logam tembaga (Cu) dengan logam seng (Zn) dengan komposisi 70-30%, sehingga menghasilkan kuningan yang mudah dibentuk atau dikerjakan.<sup>35</sup> Kuningan lebih keras dari tembaga dan lebih lunak dari seng. Penciptaan karya relief logam ini, plat logam digunakan sebagai bahan pokok yang diukir sesuai dengan bentuk reliefnya. Plat kuningan yang digunakan untuk relief ini adalah 60 cm x 37,5 cm x 0,6 mm.

## 2. Bahan bantu

Bahan bantu untuk landasan pengukiran *wudu* negatif dan positif plat logam tembaga dan kuningan membentuk relief mitos desa Bekonang ini adalah jabung, jabung terbuat dari paduan serbuk damar, serbuk batu bata merah, dan minyak kelapa dengan perbandingan 5 : 3 : 1 dimasak dengan wajan, sampai bercampur jadi satu. Setelah dingin (beku) bewarna hitam, keras dan lunaknya dapat dikondisikan. Bila menghindari jabung yang keras diperbanyak campuran damarnya. Begitu juga menghindari jabung yang terlalu lunak, campuran serbuk batu bata merah dan minyak tanahnya diperbanyak sedikit.

---

<sup>35</sup>Tata Surdia dan Shinroku Saito. 1999. *Pengetahuan bahan teknik cetakan ke 4* Jakarta: Pradnya paramita. 124.

### 3. Bahan finishing

- a. Deterjen atau sabun colek, berfungsi sebagai pembersih logam saat melakukan finishing, ini bertujuan agar logam bersih dari kotoran proses pembentukan.
- b. Air larutan *Hcl*, *Sn*, berfungsi sebagai bahan pembersih kerak logam yang membandel. *Sn* adalah bahan *finishing* yang berwujud kepingan digunakan untuk memberi warna hitam logam. Cara menggunakan larutan kepingan tersebut ke dalam air kemudian oleskan ke logam.

### 4. Persiapan alat

Alat pokok pembuatan ukiran relief pada plat logam tembaga dan kuningan adalah

1. Pahat ukir logam, terdiri dari pahat ukir rancangan dan wudulan. Tatah logam juga digunakan untuk mewujudkan sebuah bentuk gambar ke permukaan logam baik itu untuk menatah logam dari bahan kuningan, tembaga, maupun alumunium. Tatah ukir logam ini dibuat sendiri dengan memanfaatkan besi yang tidak terpakai. Pahat ukir dibagi menjadi tiga sebagai berikut:
  - a. Tatah ukir *rancangan*, bentuk mata pahatnya lurus digunakan untuk memindahkan garis gambar ke dalam plat logam.
  - b. Tatah ukir *endak-endakan*, bentuk mata pahatnya lingkaran datar digunakan untuk menurunkan bidang yang tidak terkena tatah rancangan.

c. Tatah ukir *wudulan*, bentuk mata pahatnya lingkaran dan setengah lingkaran digunakan untuk membuat tinggi rendahnya permukaan logam.

Jenis pahat ukir tersebut digunakan untuk mengukir plat logam tembaga dan kuningan menjadi relief mitos desa Bekonang.

2. *Ganden*, untuk alat pukul tatah logam dalam pengerjaan ukiran logam. Kelebihan alat ini adalah tidak menggunakan tenaga banyak dalam memukul dan lebih spesifik.
3. Mesin *slep* tangan, berfungsi untuk membersihkan dan mengkilapkan logam. Slep yang digunakan bermata kertas kardus ini bertujuan agar lebih bersih mengkilap permukaan ukiran logamnya.
4. Sikat logam kuningan, merupakan jenis sikat yang menggunakan kawat logam kuningan sebagai bahannya. Sikat logam kuningan digunakan untuk membersihkan ukiran logam dari sisa pembakaran agar terlihat lebih bersih.
5. Kikir, digunakan sebagai alat penghalus pinggir dan sudut permukaan logam. Kikir mempunyai berbagai ukuran dan bentuk untuk penghalus bekas potongan plat logam.
6. Gunting logam, digunakan untuk alat pemotong plat logam relief sesuai kebutuhan.
7. Ember plastik, digunakan sebagai tempat cairan kimia Sn saat pembersihan maupun finishing.
8. Palu Kayu, digunakan untuk meratakan permukaan plat logam yang belum rata pada ukiran reliefnya.

9. Pensil, digunakan untuk menggambar bentuk desain relief pada kertas gambar. Kelebihan pensil ini adalah dapat mudah dihapus.
10. *Drawing pen*, digunakan untuk menggambar bentuk yang sudah disetujui desain, gambar kerja, proyeksi, dan perspektifnya.
11. Penghapus, alat ini berfungsi untuk menghapus gambar yang keliru, sehingga lebih bersih bentuk desainnya.
12. Penggaris, jangka, dan mistar, alat ini berfungsi untuk alat bantu ketepatan ukuran saat pengerjaan desain gambar kerja, sehingga dapat akurat ukuran.
13. Brander, selang gas dan tabung LPG, digunakan untuk memasak dan melepas jabung saat pengukiran plat logam.
14. Papan kayu, berfungsi sebagai landasan pengukiran plat logam.

Gambar alat-alat tersebut sebagai berikut:



Gambar 64. Alat-alat Pengerjaan  
(Fotografer: Kodaryadi, 20 Oktober 2016)

Keterangan :

1. Palu besi, digunakan sebagai alat pemukul tatah logam.
2. Tatah logam, digunakan sebagai alat ukir plat logam.
3. Gunting logam, digunakan sebagai alat pemotongan plat logam.
4. Tang logam, digunakan sebagai alat bantu pembentukan dan pembakaran.
5. Plat logam tembaga dan kuningan, sebagai media bahan tugas akhir.
6. Sikat logam, digunakan sebagai pembersih plat logam.

## 5. Pengukiran relief logam

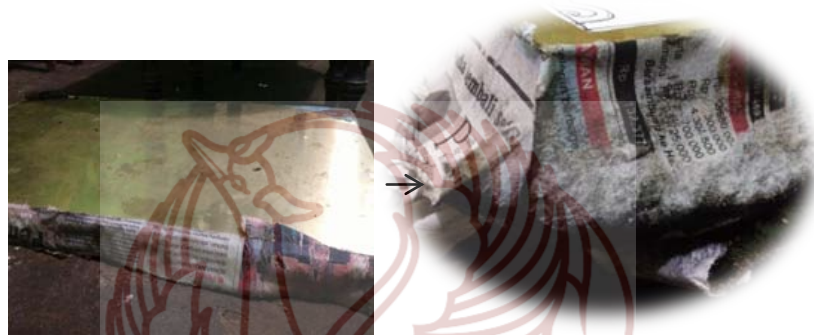
Pengukiran relief mitos desa Bekonang dibentuk melalui beberapa tahapan kerja antara lain pengukuran plat logam, pengukiran relief logam, pemolesan, dan finishing hasil ukiran reliefnya. Teknik ukir logam seperti, rancangan, endak-endakan, wudulan menjadi teknik garap pada pengukiran relief mitos desa Bekonang ini. Pemotongan plat logam tembaga dan kuningan yang sudah tersedia, dipotong dengan gunting sesuai ukuran 60 x 37,5 cm. Berikut ini akan dijelaskan tahapan pengukiran dan finishing pengerjaan karya dalam tugas akhir ini.

### a. Pengukiran relief logam pertama berjudul *sesuluh*

Pengukiran relief pertama dengan judul “Sesuluh” ini dibentuk dengan teknik ukir wudulan. Bentuk relief yang dikerjakan dengan teknik ukir “wudulan” ini akan menghasilkan ukiran relief timbul (tinggi) detail diatas dasaran logamnya, berbeda dengan ukiran rancangan, cukit, endak-endakan dan sebagainya. Pengukiran relief mitos desa Bekonang yang dibentuk dengan teknik ukir wudulan, diukir negatifnya terlebih dahulu kemudian di ukir bentuk positifnya. Urutan pengukirannya sebagai berikut:

1. Pengukuran dan pemotongan plat logam dengan gunting logam sesuai desainnya.
2. Penjabungan plat logam.

Plat logam yang akan diukir diberi jabung yang sudah dibuat sebelumnya. Kertas koran digunakan sebagai batas agar jabung tidak luber kemana-mana. Gambarnya sebagai berikut:



Gambar 65. Proses penempelan jabung dan desain pada logam  
(Fotografer: Kodaryadi, 20 Oktober 2016)

3. Perwujudan desain relief “Sesuluh” di atas plat logam terjabung bentuk negatif. Gambarnya sebagai berikut:



Gambar 66. Proses penempelan desain pada logam  
(Fotografer: Kodaryadi, 20 Oktober 2016)



4. Mengukir rancangan desain relief mitos Bekonang menggunakan pahat ukir rancapandengan tujuan memindahkan garis gambar ke plat logam tersebut. Gambarnya sebagai berikut:



Gambar 67. Proses penatahan *rancapan*  
(Fotografer: Rianto, 20 Oktober 2016)

5. Pelepasan ukiran relief negatif dari jabung.



Gambar 68. Plat ukiran dilepaskan dari jabung  
(Fotografer: Rianto, 20 Oktober 2016)

6. Pengukiran negatif.

Adalah memahat semua bidang ornamen hasil rancangan dibuat cekung/wudul (menggunakan pahat ukir wudulan mata pahat tumpul atau setengah bulat) menghasilkan cekungan-cekungan bentuk relief, adapun

bidang dasaran dibiarkan tidak tersentuh pahat. Dalamnya cekungan disesuaikan dengan konsep bentuk ukirannya dikerjakan sampai selesai.

Gambarnya sebagai berikut:



Gambar 69. Proses penatahan *wudulan*  
(Fotografer: Kodaryadi, 20 Oktober 2016)

7. Membersihkan jabung dari ukiran negatif.
8. Penjabungan ukiran relief logam bentuk positif (dijabung terbalik), caranya permukaan ukiran rancangan dilekatkan di atas jabung. Pengukiran bentuk adalah membuat tinggi rendah, detail ukiran relief menggunakan pahat penguku, penyilat.
9. Pengukiran positif

Ukiran relief logam negatif yang telah selesai diukir negatif, kemudian dilepas dari jabungnya dan dibakar untuk menghilangkan jabungnya sampai bersih kemudian dilekatkan kembali pada jabung lagi, posisi ukiran reliefnya dibalik kemudian dibalik menjadi pengukiran positif. Membuat bentuk-bentuk secara tepat tinggi rendahnya jadi indah halus dan detail. Gambarnya sebagai berikut:



Gambar 70. Proses penataan *endak-endakan*  
(Fotografer: Rianto, 20 Oktober 2016)

Setelah pengukiran bentuk positif selesai, ukiran reliefnya dilepas dari jabungnya. Kemudian disikat bersih menggunakan sikat kawat kuningan lalu dicuci dengan sabun sampai bersih.

10. Finishing ukiran relief mitos “Sesuluh” mitos Bekonang difinishing gelap ukiran terang, menggunakan bahan kimia *Sn*. Gelap warna relief logam adalah akibat reaksi cairan kimia *Hcl* dan *Sn*nya. Kemudian terang/gilapnya warna logam aslinya setelah dipoles. Pemberian cairan kimia yng berupa *Sn* dan *Hcl* ini bertujuan agar memberi warna hitam pada latar adegan tokoh-tokoh ukiran reliefnya. Larutkan *sn* ke dalam air secukupnya kemudian usapkan pada permukaan logam sampai hitam, terus dinetralkan pakai air bersih dan dikeringkan dibawah sinar matahari. Gambarnya sebagai berikut:



Gambar 71. Proses finishing *Sn*  
(Fotografer: Rianto, 20 Oktober 2016)

11. Pemolesan karya menggunakan mesin gerinda tangan. Dipoles warna yang timbul berubah warna menjadi warna aslinya yang mengkilap sesuai pertimbangan kebutuhan (estetik). Gambarnya sebagai berikut:



Gambar 72. Proses pemolesan karya  
(Fotografer: Kodaryadi, 20 Oktober 2016)

12. Setelah proses pemolesan karya selesai kemudian tahap terakhir adalah pemberian *brasso* dan proses penutup warna menggunakan *Base, Hardiner, Tinner*. Pemberian warna selesai kemudian tahap terakhir adalah pemolesan karya. Setelah proses pemolesan karya selesai kemudian tahap terakhir adalah pemberian *brasso* dan proses penutup warna menggunakan *Base, Hardiner, Tinner*. Gambarnya sebagai berikut:





Gambar 73. Proses pengkilapan logam  
(Fotografer: Kodaryadi, 20 Oktober 2016)

Pengukiran relief berjudul “Sesuluh” tersebut diatas dikerjakan dan terurai secara berurutan, berhasil baik dan indah sesuai harapan pencipta. Urutan kerja pengukiran relief tersebut dijadikan acuan kerja pengukiran tujuh relief logam berikutnya yaitu:

- a. Pengukiran relief logam ke 2 berjudul “Dedengkot Peken Ngamuk”
- b. Pengukiran relief logam ke 3 berjudul “Mecah Rogo”
- c. Pengukiran relief logam ke 4 berjudul “Wadul 1”
- d. Pengukiran relief logam ke 5 berjudul “Wadul 2”
- e. Pengukiran relief logam ke 6 berjudul “Adhu Kasektenan”
- f. Pengukiran relief logam ke 7 berjudul “Kasuranyudho”
- g. Pengukiran relief logam ke 8 berjudul “Peken Bekonang”

Penjelasan tentang urutan tehnik pengukiran relief ke 2 (dua) sampai dengan relief ke 8 (delapan) adalah sama. Perbedaannya istilah pada tampilan tokoh, judul dan mitos reliefnya.

#### **D.ULASAN KARYA**

Penciptaan karya seni tugas akhir ini memiliki konsep dasar dan tidak lepas dari kesenirupaan,disetiap karya memiliki bagian cerita nya sendiri akan tetapi masih dalam bagian adegan pada mitologi desa bekonang.

Pada tugas akhir ini mengambil tema “Mitologi desa Bekonang yang divisualkan dalam relief logam” konsep secara keseluruhan dari karya ini ialah mevisualisasikan mitologi desa bekonang ke dalam bentuk wayang beber pada media relief logam dan tidak mengurangi maupun mengubah pokok cerita mitologi desa Bekonang tersebut. Mitologi desa bekonang yang menjadi sumber ide penciptaan karya tugas akhir ini merupakan cerita asal usul desa Bekonang yang semua cerita mitologi desa tersebut divisualisasikan pada relief logam. Bahan dasar pembuatan karya tugas akhir ini adalah plat logam yang terdiri dari dua bahan yaitu plat kuningan dan plat tembaga. Secara keseluruhan karya tugas akhir ini terdiri dari 8 (delapan) karya relief logam dengan rincian 6 (enam) relief plat kuningan dan 2 (dua) relief plat tembaga, yang keseluruhan dari karya relief tersebut membentuk rangkaian cerita mitologi desa Bekonang.

Dalam teknis penciptaan karya dilakukan dengan teknik ukir logam yaitu tehnik *rancangan*, *endak-endakan*, *wudulan*. Ulasan karya ini dibutuhkan guna mempermudah penikmat untuk mengapresiasi karya tugas akhir ini, serta memahami tentang tugas akhir relief logam ini. Adapun ulasan dari setiap karya relief logam tersebut adalah sebagai berikut:



1. Hasil penciptaan karya relief mitos desa Bekonang berjudul Sesuluh dengan penerapan figur wayang beber.



Gambar 74: karya 1, judul Sesuluh, ukuran 80 x 60 cm, pembentukan ukir wudulan finishing kimia sn, poles, dan clear  
(Fotografer: Kodaryadi, 25 Desember 2016)

Ulasan karya: karya pertama ini berukuran 80 x 60 cm terbuat dari kuningan ini dikerjakan dengan teknik ukir logam yang meliputi teknik *rancangan*, *endak-endakan*, dan *wudulan*. Dengan finishing memakai *Sn* yang menimbulkan warna hitam pada latar kejadian ini dimaksudkan agar menonjolkan motif tumbuhan, tanah, dan tokoh. Finishing poles merupakan tahap selanjutnya, finishing clear yang bertujuan menutup warna dan menjadi tahapan yang terakhir dalam proses pembuatan. Relief logam bertekstur titik-titik pada latar bertujuan agar menambah tampilan estetik. Bentuk figura memiliki permukaan lebih rendah ditengah agar menampilkan kesan dimensinya.

Karya ini terinspirasi dari adegan pertama dalam buku *The History of Bekonang* yang menceritakan bahwa KiaiKonang mengajarkan pertanian pada penduduk dan berupaya meningkatkan produktivitas pertanian. Dengan pengalamannya yang merupakan pengembara dari Majapahit tersebut tentu memiliki banyak pengalaman di dalam kerajaan yang dapat diajarkan pada masyarakat terutama di bidang pertanian yang menjadi mata pencaharian utama di desa sebelah timur Bengawan Sala tersebut. KiaiKonang bersama masyarakat desa tersebut sepakat membentuk sebuah pasar sebagai tempat saling menukar, menjual dan membeli bermacam-macam hasil bumi dan ternak. Tidak lama kemudian pasar tersebut berkembang pesat dan sangat ramai. Kesenambungan cerita adegan pertama ini sebagai awal adegan relief mitologi desa Bekonang.

Kerumitan bentuk ornamen dan tokoh yang ditampilkan pencipta melalui ukiran bentuk ini menambah kesan estetik. Adegan cerita yang menginspirasi penciptaan karya relief logam ini, divisualkan menggunakan metode metamorfosis menjadi bentuk penokohan figur wayang beber dengan menampilkan tokoh KiaiKonang, penduduk dan latar yang sesuai dengan adegan dalam buku *The History of Bekonang*. Kelengkapan pakaian yang dikenakan KiaiKonang pun dibuat semirip mungkin dengan yang digambarkan di dalam buku yang meliputi *iket*, *bajusorjan*, *epek polos* dengan *timbang*, kain model *dasen*, celana *pajen*, dan memakai senjata pecut sakti di pinggangnya. Dalam proses visualisasi metamorfosis dengan pengubahan bentuk dari ilustrasi menjadi bentuk penokohan figur wayang

beber. Tokoh, pakaian dan latar kejadian pun mengalami perubahan bentuk dari ilustrasi menjadi bentuk penokohan figur wayang beber.

2. **Hasil penciptaan karya relief logam berjudul *Dedengkot Peken Ngamuk* dengan penerapan figur wayang beber.**



Gambar 75: karya 2, judul *Dedengkot Peken Ngamuk*, ukuran 80 x 60 cm pembentukan ukir *wudulan*, finishing kimia sn, poles, dan clear (Fotografer: Kodaryadi, 25 Desember 2016)

Karya kedua ini berukuran 80 x 60 cm berbahan kuningan, yang dikerjakan dengan teknik ukir logam yang meliputi teknik *rancangan*, *endak-endakan*, dan *wudulan*. Dengan finishing memakai Sn yang menimbulkan warna hitam pada latar kejadian dan finishing poles merupakan tahap selanjutnya, finishing clear yang bertujuan menutup warna dan menjadi tahapan yang terakhir dalam proses pembuatan. Relief logam bertekstur titik-titik pada latar bertujuan agar menambah tampilan

estetik. Bentuk figura memiliki permukaan lebih rendah ditengah agar menampilkan kesan dimensinya.

Kesinambungan cerita karya yang kedua ini diambil dari adegan kedua dalam buku *The History of Bekonang* yang menceritakan bahwa disaat pasar yang dibentuk masyarakat dan kiaiKonang ramai dan berkembang pesat menarik para jagoan pasar/preman tersebut untuk berbuat onar dan memalak para pedagang pasar. Dengan bersenjata sebuah clurit para jagoan pasar tersebut terus meneror para pedagang pasar, dengan tujuan yang menguntungkan pribadi mereka sendiri. Tidak sebatas meneror saja akan tetapi juga tak segan-segan mengobrak-abrik pasar.

Kerumitan bentuk ornamen pohon dan tokoh preman yang ditampilkan pencipta melalui ukiran bentuk ini menambah nilai estetika. Adegan cerita yang menginspirasi karya yang kedua ini menggunakan metode metamorfosis dari bentuk realis divisualkan menjadi bentuk wayang beber dengan menampilkan tokoh jagoan desa/preman dan pedagang pasar dan latar tempat sesuai dengan adegan ilustrasi dalam buku *The History of Bekonang*. Kelengkapan pakaian yang dikenakan para jagoan pasar dan pedagang pasar yang meliputi *iket*, *sorjan*, *epek polos* dengan *timbang*, kain model *dasen*, celana *pajen*, dan senjata clurit dibuat sama dengan adegan ilustrasi dalam buku akan tetapi mengalami metamorfosis perubahan bentuk ke dalam bentuk penokohan figur wayang beber.

**3. Hasil penciptaan karya relief logam berjudul *Mecah Rogo* dengan penerapan figur wayang beber**



Gambar 76: karya 3, judul *Mecah Rogo*, ukuran 80 x 60 cm, pembentukan ukir wudulan, finishing kimia sn, poles, dan clear  
(Fotografer: Kodaryadi, 25 Desember 2016)

Karya yang ketiga ini berukuran 80 x 60 cm, berbahan kuningan ini dikerjakan dengan teknik ukir logam yang meliputi teknik *rancangan*, *endak-endakan*, dan *wudulan*. Finishing memakai Sn yang menimbulkan warna hitam pada latar kejadian dan finishing poles merupakan tahap selanjutnya, tahap selanjutnya adalah finishing clear yang bertujuan menutup warna dan menjadi tahapan yang terakhir dalam proses pembuatan.

Kesinambungan cerita karya ketiga ini menceritakan bahwa disaat para jagoan pasar itu sedang mengobrak abrik pasar, masyarakat mengadakan kejadian tersebut kepada *kiai* Konang, *kiai* Konang sempat ragu karena jika dia menolong masyarakat tersebut banyak yang akan

mengetahui bahwa kiaiKonang memang bukan orang biasa akan tetapi orang sakti dari majapahit, tidak lama kemudian kiaiKonang memutuskan untuk tetap menolong masyarakat dengan menemui para jagoan pasar tersebut. Seorang diri dia menghadapi para jagoan pasar, dengan terbahak-bahak para jagoan pasar tersebut menertawakan kiaiKonang karena berlagak menjadi pahlawan, tiba-tiba kiaiKonang menjadi berlipat ganda sampai berpuluh-puluh dengan muka dan badan yang sama dengan menunjukkan muka yang marah dan membuat para jagoan pasar itu lari ketakutan.

Kerumitan bentuk tokoh kiai Konang yang berlipat ganda yang ditampilkan pencipta melalui ukiran bentuk ini menambah nilai estetik. Adegan cerita ini yang divisualkan ke dalam penciptaan karya relief logam, divisualkan menggunakan metode metamorfosis menjadi bentuk wayang beber dengan menampilkan tokoh kiaiKonang dengan berlipat ganda tubuhnya, para jagoan pasar, para pedagang pasar dan latar pasar sesuai dengan adegan ilustrasi dalam buku *The History of Bekonang*. Kelengkapan pakaian yang dikenakan para jagoan pasar tersebut dibuat semirip mungkin dengan yang digambarkan di dalam buku yang meliputi *iket*, *bajusorjan*, *epek polos* dengan *timbang*, kain model *dasen*, celana *pajen*. Dalam proses visualisasi metamorfosis dengan perubahan bentuk dari ilustrasi menjadi bentuk penokohan figur wayang beber. Tokoh, pakaian dan latar kejadian pun mengalami perubahan bentuk dari ilustrasi menjadi bentuk penokohan figur wayang beber.



**4. Hasil penciptaan karya relief logam berjudul *Wadul 1* dengan penerapan figur wayang beber**



Gambar 77: karya 4, judul *Wadul 1*, ukuran 80 x 60 cm pembentukan ukir *wudulan*, finishing kimia sn, poles, dan clear  
(Fotografer: Kodaryadi, 25 Desember 2016)

Karya yang keempat ini berukuran 80 x 60 cm, berbahan kuningan ini dikerjakan dengan teknik ukir logam yang meliputi teknik *rancangan*, *endak-endakan*, dan *wudulan*. Finishing memakai Sn yang menimbulkan warna hitam pada latar kejadian dan finishing poles merupakan tahap selanjutnya, tahap selanjutnya adalah finishing clear yang bertujuan menutup warna dan menjadi tahapan yang terakhir dalam proses pembuatan.

Kesinambungan cerita karya ini menceritakan bahwa merasa kalah para jagoan pasar tersebut mengadu kepada *kiai Anggaspati*, *kiai Anggaspati* adalah tokoh pelindung para penjahat tersebut. *Kiai Anggaspati* pun marah seketika karena mengetahui anak buahnya telah

diganggu kiaiKonang. KiaiAnggaspati pun bergegas pergi menuju pasar untuk menemui kiaiKonang.

Kerumitan bentuk dalam rumah kiai Anggaspati yang ditampilkan pencipta melalui ukiran bentuk ini menambah nilai estetik. Adegan cerita ini yang divisualkan ke dalam penciptaan karya relief logam, divisualkan menggunakan metode metamorfosis menjadi bentuk wayang beber dengan menampilkan tokoh kiaiAnggaspati, para jagoan pasar dan latar rumah tinggal kiaiAnggapati sesuai dengan adegan ilustrasi dalam buku *The History of Bekonang*. Kelengkapan pakaian yang dikenakan kiaiAnggaspati tersebut dibuat semirip mungkin dengan yang digambarkan di dalam buku, yang berbadan sedikit gemuk, memiliki kumis dan memakai *iket*, baju *sorjan*, *epek polos* dengan *timbang*, kain model *dasen*, celana *pajen*. Dalam proses visualisasi metamorfosis dengan pengubahan bentuk dari ilustrasi menjadi bentuk penokohan figur wayang beber. Tokoh, pakaian dan latar kejadian pun mengalami perubahan bentuk dari ilustrasi menjadi bentuk penokohan figur wayang beber.

**5. Hasil penciptaan karya relief logam berjudul *Wadul2* dengan penerapan figur wayang beber.**



Gambar 78: karya 5, judul *Wadul 2*, ukuran 80 x 60 cm  
Pembentukan ukir wudulan, finishing kimia sn, poles, dan clear  
(Fotografer: Kodaryadi, 25 Desember 2016)

Karya yang kelima ini berukuran 80 x 60 cm, berbahan kuningan ini dikerjakan dengan teknik ukir logam yang meliputi teknik *rancangan*, *endak-endakan*, dan *wudulan*. Finishing memakai Sn yang menimbulkan warna hitam pada latar kejadian dan finishing poles merupakan tahap selanjutnya, tahap selanjutnya adalah finishing *clear* yang bertujuan menutup warna dan menjadi tahapan yang terakhir dalam proses pembuatan.

Kesinambungan cerita karya ini menceritakan bahwa masyarakat yang merasa khawatir karena jagoan yang mengadu kepada kiai Anggaspati itu menemui kiai Konang dan menceritakan kejadian tersebut di

rumahnya. Mendengar hal itu kiaiKonang pun langsung bergegas meninggalkan rumah menuju pasar untuk menemui kiaiAnggaspati.

Kerumitan bentuk tekstur tanah yang ditampilkan pencipta melalui ukiran bentuk ini menambah nilai estetik. Adegan cerita ini yang divisualkan ke dalam penciptaan karya relief logam, divisualkan menggunakan metode metamorfosis menjadi bentuk wayang beber dengan menampilkan tokoh kiaiKonang, masyarakat, latar rumah, dan serta pasar. Kelengkapan pakaian yang dikenakan kiaiKonang dan masyarakat tersebut dibuat semirip mungkin dengan yang digambarkan di dalam buku, memakai *iket*, baju *sorjan*, *epek polos* dengan *timbang*, kain model *dasen*, celana *pajen*. Dalam proses visualisasi metamorfosis dengan perubahan bentuk dari ilustrasi menjadi bentuk penokohan figur wayang beber. Tokoh, pakaian dan latar kejadian pun mengalami perubahan bentuk dari ilustrasi menjadi bentuk penokohan figur wayang beber.

**6. Hasil penciptaan karya relief logam berjudul *Adhu Kasekten* dengan penerapan figur wayang beber.**



Gambar 79: karya 6, judul *Adhu Kasekten*, ukuran 80 x 60 cm, pembentukan ukir *wudulan*, finishing kimia *sn*, poles, dan clear  
(Fotografer: Kodaryadi, 25 Desember 2016)

Karya yang kelima ini berukuran 80 x 60 cm, berbahan tembaga ini dikerjakan dengan teknik ukir logam yang meliputi teknik *rancangan*, *endak-endakan*, dan *wudulan*. Finishing memakai *Sn* yang menimbulkan warna hitam pada latar kejadian dan finishing poles merupakan tahap selanjutnya, tahap selanjutnya adalah finishing clear yang bertujuan menutup warna dan menjadi tahapan yang terakhir dalam proses pembuatan.

Kesinambungan cerita karya ini menceritakan bahwa pertarungan antara *kiai* Konang dan *kiai* Anggaspati. *Kiai* Konang yang bersenjatakan pecut sakti yang konon dapat membelah menjadi dua bagian batu seukuran kerbau, *kiai* Anggaspati juga memiliki kapak maut. Pertarungan terus

berlangsung sampai matahari terbenam, Kedua kiai tersebut sepakat untuk mengakhiri pertarungan tersebut dengan ilmu pamungkasnya masing-masing. Tak lama kemudian kedua kiai tersebut mulai bersila dan tak lama kemudian kiai Anggaspati pun terpental jatuh oleh ilmu pamungkas kiai Konang.

Kerumitan bentuk pohon yang bergerak tertiuip angin, karena pertarungan antara kiai Konang dan kiai Anggaspati yang ditampilkan pencipta melalui ukiran bentuk ini menambah nilai estetik. Adegan cerita ini yang divisualkan ke dalam penciptaan karya relief logam, menggunakan metode metamorfosis menjadi bentuk wayang beber dengan menampilkan tokoh kiai Konang, kiai Anggaspati, masyarakat, dan serta pasar. Kelengkapan pakaian yang dikenakan kiai Konang, kiai Anggaspati dan masyarakat tersebut dibuat semirip mungkin dengan yang digambarkan di dalam buku *The History of Bekonang*, memakai *iket*, *baju sorjan*, *epek polos* dengan *timbang*, kain model *dasen*, celana *pajen*. Dalam proses visualisasi metamorfosis dengan perubahan bentuk dari ilustrasi menjadi bentuk penokohan figur wayang beber. Tokoh, pakaian dan latar kejadian pun mengalami perubahan bentuk dari ilustrasi menjadi bentuk penokohan figur wayang beber.



**7. Hasil penciptaan karya relief logam berjudul *Kasuranyudho* dengan penerapan figur wayang beber.**



Gambar 80: karya 7, judul *Kasuranyudho*, ukuran 80 x 60 cm, pembentukan ukir *wudulan*, finishing kimia sn, poles, dan clear (Fotografer: Kodaryadi, 25 Desember 2016)

Karya yang ketujuh ini berukuran 80 x 60 cm, berbahan kuningan ini dikerjakan dengan teknik ukir logam yang meliputi teknik *rancangan*, *endak-endakan*, dan *wudulan*. Finishing memakai Sn yang menimbulkan warna hitam pada latar kejadian dimaksudkan memberi kesan lebih menonjol pada motif tumbuhan maupun wayang beber. Finishing poles merupakan tahap selanjutnya, tahap selanjutnya adalah finishing clear yang bertujuan menutup warna dan menjadi tahapan yang terakhir dalam proses pembuatan. Tekstur titik-titik pada latar bertujuan agar tampilan estetikanya lebih indah.

Kesinambungan cerita karya ini menceritakan bahwa saat terpental jatuh itu kesaktian kiai Anggaspati hilang dan kalah dalam pertarungan melawan kiai Konang. Kiai Konang menyuruh masyarakat desa untuk

memandikan kiaiAnggaspati di *sendang* terdekat karena kiaiAnggaspati telah menjadi orang biasa tanpa kesaktian lagi.

Kiai Anggaspati tidak sadarkan diri dan ditolong masyarakat setempat merupakan kerumitan bentuk penggambaran tokoh. Adegan cerita ini yang divisualkan ke dalam penciptaan karya relief logam, menggunakan metode metamorfosis menjadi bentuk wayang beber dengan menampilkan tokoh kiaiKonang, kiaiAnggaspati, masyarakat, dan *sendang*. Kelengkapan pakaian yang dikenakan kiaiKonang, kiaiAnggaspati dan masyarakat tersebut dibuat semirip mungkin dengan yang digambarkan di dalam buku *The History of Bekonang*, memakai *iket*, baju *sorjan*, *epek polos* dengan *timang*, kain model *dasen*, celana *pajen*. Dalam proses visualisasi metamorfosis dengan pengubahan bentuk dari ilustrasi menjadi bentuk penokohan figur wayang beber. Tokoh, pakaian dan latar kejadian pun mengalami perubahan bentuk dari ilustrasi menjadi bentuk penokohan figur wayang beber.

**8. Hasil penciptaan karya relief logam berjudul *Peken Bekonang* dengan penerapan figur wayang beber.**



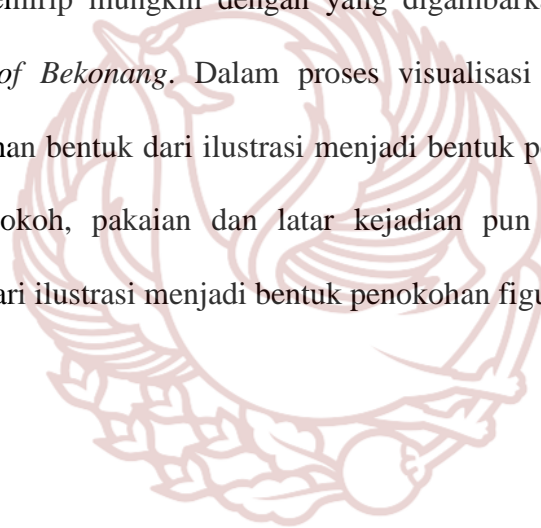
Gambar 81: karya 8, judul *Peken Bekonang*, ukuran 80 x 60 cm pembentukan ukir *wudulan*, finishing kimia sn, poles, dan clear  
(Fotografer: Kodaryadi, 25 Desember 2016)

Karya yang ke delapan ini berukuran 80 x 60 cm, berbahan tembaga ini dikerjakan dengan teknik ukir logam yang meliputi teknik *rancangan*, *endak-endakan*, dan *wudulan*. *Finishing* memakai Sn yang menimbulkan warna hitam pada latar kejadian dan finishing poles merupakan tahap selanjutnya, tahap selanjutnya adalah finishing clear yang bertujuan menutup warna dan menjadi tahapan yang terakhir dalam proses pembuatan.

Kesinambungan cerita karya ini menceritakan bahwa berkat kiaiKonang yang telah mengalahkan kiaiAnggaspati tersebut suasana pasar dan desa kembali aman dan tidak ada yang mengacau lagi. Oleh sebab itu sebagai penghargaan kepada kiaiKonang desa tersebut diberi nama

menjadi desaKonang, dan karena pengucapannya secara lama-kelamaan berubah menjadi Bekonang.

Penggambaran suasana dan pedagang pasar merupakan kerumitan bentuk yang menambah nilai estetik. Adegan cerita ini yang divisualkan ke dalam penciptaan karya relief logam, menggunakan metode metamorfosis menjadi bentuk wayang beber dengan menampilkan tokoh masyarakat danpasar. Kelengkapan pakaian yang dikenakan masyarakat tersebut dibuat semirip mungkin dengan yang digambarkan di dalam buku *The History of Bekonang*. Dalam proses visualisasi metamorfosis dengan pengubahan bentuk dari ilustrasi menjadi bentuk penokohan figur wayang beber. Tokoh, pakaian dan latar kejadian pun mengalami perubahan bentuk dari ilustrasi menjadi bentuk penokohan figur wayang beber.



## BAB IV

### KALKULASI PEMBIAYAAN

Biaya penciptaan karya tugas akhir terbagi beberapa kolom, antara lain biaya pengadaan bahan baku, bahan finishing, serta upah kerja. Rincian biaya tersebut antara lain sebagai berikut

#### A. Harga bahan baku

No	Jenis	Ukuran	Satuan	Biaya
1	Plat kuningan	3 plat	Rp.125.000,-	Rp.375.000,-
2	Plat tembaga	1 plat	Rp.225.000,-	Rp.225.000,-
3	Mata gerinda poles	3 lembar	-	-
4	SN	½ kg	Rp.30.000,-	Rp.30.000,-
5	Minyak tanah	1 liter	Rp.10.000,-	Rp.10.000,-
6	Hardiner	½ liter	Rp.77.000,-	Rp.77.000,-
7	Tinner	1 liter	Rp.32.000,-	Rp.32.000,-
<b>Jumlah</b>				Rp.749.000,-

Tabel 01 : Tabel pembiayaan pembelian bahan baku

#### B. Pembiayaan karya ke-1

No.	Jenis	Ukuran	Satuan	Biaya
1	Biaya tenaga pengerjaan ukir plat logam	60 hari	Rp.125.000,-	Rp.125.000,-
2	Biaya tenaga pengerjaan finishing	3 hari	Rp.75.000,-	Rp.75.000,-
3	Pengerjaan figura	7 hari	Rp. 100.000,-	Rp. 100.000,-
<b>Jumlah</b>				Rp.300.000,-

Tabel 02 : Tabel pembiayaan karya ke-1

#### C. Pembiayaan karya ke-2

No.	Jenis	Ukuran	Satuan	Biaya
1	Biaya tenaga pengerjaan ukir plat logam	60 hari	Rp.125.000,-	Rp.125.000,-
2	Biaya tenaga pengerjaan finishing	3 hari	Rp.75.000,-	Rp.75.000,-
3	Pengerjaan figura	7 hari	Rp. 100.000,-	Rp. 100.000,-
<b>Jumlah</b>				Rp.300.000,-

Tabel 03 : Tabel pembiayaan karya ke-2

#### D. Pembiayaan karya ke-3

No.	Jenis	Ukuran	Satuan	Biaya
1	Biaya tenaga pengerjaan ukir plat logam	60 hari	Rp.125.000,-	Rp.125.000,-
2	Biaya tenaga pengerjaan finishing	3 hari	Rp.75.000,-	Rp.75.000,-
3	Pengerjaan figura	7 hari	Rp. 100.000,-	Rp. 100.000,-
<b>Jumlah</b>				Rp.300.000,-

Tabel 04 : Tabel pembiayaan karya ke-3

#### E. Pembiayaan karya ke-4

No.	Jenis	Ukuran	Satuan	Biaya
1	Biaya tenaga pengerjaan ukir plat logam	60 hari	Rp.125.000,-	Rp.125.000,-
2	Biaya tenaga pengerjaan finishing	3 hari	Rp.75.000,-	Rp.75.000,-
3	Pengerjaan figura	7 hari	Rp. 100.000,-	Rp. 100.000,-
<b>Jumlah</b>				Rp.300.000,-

Tabel 05 : Tabel pembiayaan karya ke-4

#### F. Pembiayaan karya ke-5

No.	Jenis	Ukuran	Satuan	Biaya
1	Biaya tenaga pengerjaan ukir plat logam	60 hari	Rp.125.000,-	Rp.125.000,-
2	Biaya tenaga pengerjaan finishing	3 hari	Rp.75.000,-	Rp.75.000,-
3	Pengerjaan figura	7 hari	Rp. 100.000,-	Rp. 100.000,-
<b>Jumlah</b>				Rp.300.000,-

Tabel 06 : Tabel pembiayaan karya ke-5

#### G. Pembiayaan karya ke-6

No.	Jenis	Ukuran	Satuan	Biaya
1	Biaya tenaga pengerjaan ukir plat logam	60 hari	Rp.125.000,-	Rp.125.000,-
2	Biaya tenaga pengerjaan finishing	3 hari	Rp.75.000,-	Rp.75.000,-
3	Pengerjaan figura	7 hari	Rp. 100.000,-	Rp. 100.000,-
<b>Jumlah</b>				Rp.300.000,-

Tabel 07 : Tabel pembiayaan karya ke-6



#### H. Pembiayaan karya ke-7

No.	Jenis	Ukuran	Satuan	Biaya <sup>105</sup>
1	Biaya tenaga pengerjaan ukir plat logam	60 hari	Rp.125.000,-	Rp.125.000,-
2	Biaya tenaga pengerjaan finishing	3 hari	Rp.75.000,-	Rp.75.000,-
3	Pengerjaan figura	7 hari	Rp. 100.000,-	Rp. 100.000,-
<b>Jumlah</b>				Rp.300.000,-

Tabel 08 : Tabel pembiayaan karya ke-7

#### I. Pembiayaan karya ke-8

No.	Jenis	Ukuran	Satuan	Biaya
1	Biaya tenaga pengerjaan ukir plat logam	60 hari	Rp.125.000,-	Rp.125.000,-
2	Biaya tenaga pengerjaan finishing	3 hari	Rp.75.000,-	Rp.75.000,-
3	Pengerjaan figura	7 hari	Rp. 100.000,-	Rp. 100.000,-
<b>Jumlah</b>				Rp.300.000,-

Tabel 09 : Tabel pembiayaan karya ke-8

#### J. Rekapitulasi Keseluruhan Karya Tugas Akhir Mitologi Desa Bekonang Yang Divisualkan Dalam Relief Logam.

No.	Karya	Biaya
1	Pembiayaan bahan baku	Rp. 749.000,-
2	Karya ke-1	Rp. 300.000,-
3	Karya ke-2	Rp. 300.000,-
4	Karya ke-3	Rp.300.000,-
5	Karya ke-4	Rp.300.000,-
6	Karya ke-5	Rp. 300.000,-
7	Karya ke-6	Rp.300.000,-
8	Karya ke-7	Rp.300.000,-
9	Karya ke-8	Rp.300.000,-
10	Biaya lain-lain	Rp. 200.000,-
<b>Jumlah</b>		Rp.3.349.000,-

Tabel 10 : Jumlah pembiayaan keseluruhan

Demikian penyajian jumlah pembiayaan karya tugas akhir yang disajikan dalam satu tabel, lengkap dengan biaya pengerjaan dan hal yang lainnya g 106 terciptanya karya tugas akhir. Penjelasan dalam tabel pembiayaan, jumlah biaya pembelian alat kelengkapan pengerjaan karya tidak termasuk dalam biaya yang tercantum, dalam sajian biaya di atas hanya menyajikan pembiayaan pengerjaan karya, bahan baku dan figura yang masuk ke dalam biaya lain-lain.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

107

#### **A.Kesimpulan**

Kekriyaan sebagai hasil budidaya manusia di dalam memenuhi kebutuhan akan benda terus berlanjut hingga saat ini, saat manusia masih bertaraf sederhana kekriyaan menduduki tempat penting, diandalkan, dengan peradapan berikut kepesatan kemampuan manusia menguasai teknologi, kekriyaan pun menjadi mitra yang setia. Faktor apa saja dapat menjadi sumber ide maupun inspirasi sebagai dasar penciptaan karya seni, baik itu faktor sosial, agama, mitologi dan lain sebagainya.

Karya tugas akhir ini mengambil objek salah satu mitologi dalam kehidupan masyarakat. Mitologi ini menjadi cerita asal usul desa bekonang tersebut. Pencipta mengangkat tema mitologi desa bekonang yang divisualkan dalam relief logam ini memiliki nilai fungsi dan estetis pada relief logam tersebut.

Untuk penciptaan karya tugas akhir ini menggunakan media plat logam yaitu plat kuningan dan plat tembaga. Pada proses penciptaan tidak ditemukan kendala yang berarti karena teknik penciptaan seperti teknik tatahan, finishing logam sudah diajarkan di mata kuliah logam, akan tetapi teknik pemolesan dan finishing yang mendetail dipelajari dan dikerjakan sendiri oleh pencipta. proses

129

pengerjaan penataan sendiri pencipta dibantu oleh pengrajin di daerah Tumang, Boyolali.

Karya seni ini merupakan proses visualisasi pencipta dalam berkarya seni, hasil yang didapat oleh pencipta merupakan hasil dan pengalaman yang memuaskan karena pengalaman baik dari dalam kampus maupun luar kampus yang membantu pencipta dapat menciptakan karya tugas akhir ini.

## **B.Saran dan Pesan**

### **1. Saran**

Dalam diskripsi karya tugas akhir ini pencipta ingin menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

- a. Galilah ilmu budaya bukan terbatas pada di dalam kampus saja akan tetapi diluar lebih banyak dan mendetail jika dipelajari lebih mendalam lagi.
- b. Bereksplorasilah tentang mitos yang terdapat di indonesia dapat menambah kekayaan ilmu dan yang dapat bermanfaat bagi pribadi dan masyarakat.
- c. Bersosialisasilah terhadap lingkungan masyarakat, dari kegiatan tersebut akan ada banyak ilmu yang belum tertulis pada buku.

## 2. Pesan

109

Pesan pencipta pada diskripsi ini untuk pelajar seni sebagai berikut:

- a. Meskipun belajar banyak diluar,akan tetapi jangan melupakan kewajibannya sebagai mahasiswa seni.
- b. Pengangkatan ide kearifan lokal yaitu mitos, juga membantu maelestarikan budaya sendiri dari gempuran budaya asing.
- c. Aktif dalam masyarakat dan lingkungan, serta percaya kepada kemampuan pribadi akan membentuk karakter pribadi mu sebagai seorang pencipta seni.

- AjiWiyoko. 2009.*Bahan Ajar Kuliah Praktik Kriya Logam I*. Surakarta: ISI Press  
bekerja sama dengan P3AI ISI Surakarta.
- BagyoSuharyono. 2005.*Wayang Beber Wonosari*. Wonogiri: Bina Citra Pustaka.
- Cassirer, Ernt. 1987. *An Essa On Man*, Di Indonesiakan Oleh Aloise A Nugroho,  
*Manusia Dan Kebudayaan: Sebuah Esai Tentang Manusia*. Jakarta:PT  
Gramedia.
- Dharsono Sony Kartika.2004.*Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Sumadi. 2011. *Jurnal Ornamen*. Surakarta: STSI Press Surakarta.
- Hasan Alwi. Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2011. *Edisi ketiga*. Jakarta: Balai  
Pustaka.
- HumarSahman. 1993. *Mengenal Dunia Seni Rupa Tentang Seni Karya Seni  
Aktifitas Kreatif, Apresiasi Kritik dan Estetika*. Semarang: IKIP Press.
- Malinowski. 1926. *Myth Primitive Psychology*. New york: Norton.
- Mulyani. Daniel Agus Maryanto. 2011.*The History of Bekonang*. Sukoharjo:  
Garda Depan Budaya Indonesia.
- Soegeng Toekio M.DKK.2007.*Kekriyaan Nusantara*. Surakarta:ISI Press  
Surakarta.
- Parker, De Witt H. T.Th.*Dasar-Dasar Estetik*. Surakarta: Aski Surakarta.



- PeterSalim. T.Th.*Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Modern English.
- S.P Soedarso. 1990. *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*. Surabaya: Suku Dayar Dana.
- Soedarsono R.M. 1992. *Pengantar Apresiasi Seni*. Jakarta: Balai Pustaka. 111
- Soegeng T.M. Guntur. Achmad Sjafi'i. 2007. *Kekriyaan Nusantara*. Surakarta: ISI Press.
- Subandi, DKK. 2011. *Wayang Beber Remeng Mangun Jaya Gelaran Wonosari dan Wayang Beber Jaka Kembang Kuning Karangtalun Pacitan Serta Persebarannya di Seputar Surakarta*. Surakarta: ISI PRESS Surakarta.
- Sumadi. 2001.*Bahan Ajar Mata Kuliah Praktik Kriya logam I*. Surakarta: DUE-Like STSI Surakarta.
- S.PGustami. 2007.*Butir-Butir Mutiara Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: Parasita.
- Tata Surdia M.S. Chijiwa, Kenji. 1980. *Teknik Pengecoran Logam*. Jakarta: Pradnya Paramita.
- Tata Surdia M.S.Saito, Shinroku. 1999. *Pengetahuan Bahan Teknik Cetakan ke 4*. Jakarta: Pradnya Paramita.
- Wagino Bot. Wikipedia. *Sejarah Bekonang*. 15 Oktober 2016. 19.00 wib.
- Narasumber
- Nama : Samiyem
- Usia : 65 Tahun
- Profesi : Juru kunci makam kiai Konang

Nama : Hartoyo (KRAT. Bhudoyonagara)

112

Usia : 60 Tahun

Profesi : Dosen ISI Surakarta dan Abdi Dalem Keraton Surakarta



## GLOSARIUM

113

*Pajen* : celana tanggung digunakan untuk prajuritan pada masa kerajaanmajapahit.

*Dibeber* : digelar.

*Epek polos* : ikat celana yang digunakan untuk prajurit yang rendah pada masa kerajaan majapahit.

*Iket* : kain lembaran penutup kepala tradisional jawa, yang digunakan pada masa kerajaan mataram.

*Dasen* : kain penutup celana yang digunakan punggawa kerajaan majapahit.

*Kiai* : sebutan bagi alim ulama (cendik dalam agama), atau sebutan bagi guru ilmu ghaib.

*Jagong* : adegan wayang beber pada setiap bagiannya.

*Rancangan* : memahat garis-garis ukiran relief, membentuk alur menjadi batas dasaran.

*Sorjan* : baju tradisi gaya jogjakarta berlengan panjang, berkancing disebelah dada kanan, yang digunakan pada masa kerajaanmataram.

*Timang* : berbahan logam bagian dari epek, yang digunakan pada masa kerajaan majapahit.

*Wudulan* : tehnik pengukiran dengan membentuk tinggi atau timbul pada plat logam.



## LAMPIRAN



Pencipta ziarah ke makam kiai Konang di dusun Bekonang RT 2, RW 8, Bekonang, Mojolaban, Sukoharjo.  
(Fotografer: Supriyanto. 2017)

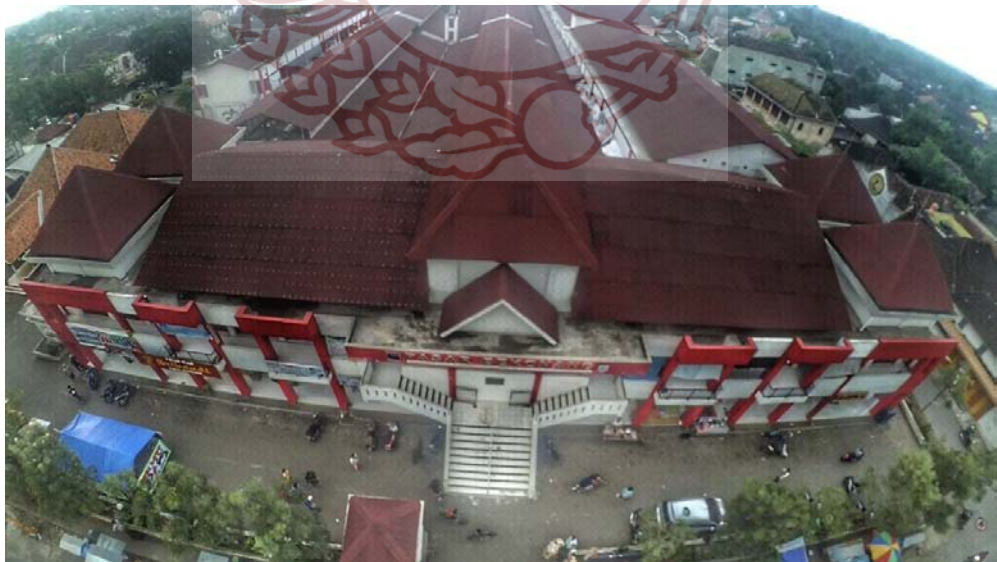


Sendang Pancuran yang digunakan memandikan kiai Anggaspati.  
(Fotografer: Kodaryadi. 2017)





Pasar Bekonang.  
(Fotografer: Kodaryadi. 2017)



Pasar Bekonang tampak atas.  
(Sumber: [http://: www.Pasar Bekonang.com](http://www.PasarBekonang.com))



## BIODATA PENCIPTA



Nama : Kodaryadi

Tempat/Tanggal lahir : Sukoharjo, 7 Maret 1993

Alamat Rumah : Ganggasan, Rt 01, Rw 05, Demakan, Mojolaban, Sukoharjo.

Pin BBM : 5E8F86C9

Nomor Telepon : 085725290243

Alamat Email : Kasimin.Sumarno@gmail.com

Riwayat Pendidikan :

TK Demakan 1	Tahun 1998-2000
SDN 1 Demakan	Tahun 2001-2006
SMP N 2 MOJOLABAN	Tahun 2007-2009
SMA N 1 MOJOLABAN	Tahun 2009-2012
ISI Surakarta, Jurusan Kriya Seni	Tahun 2012-2017